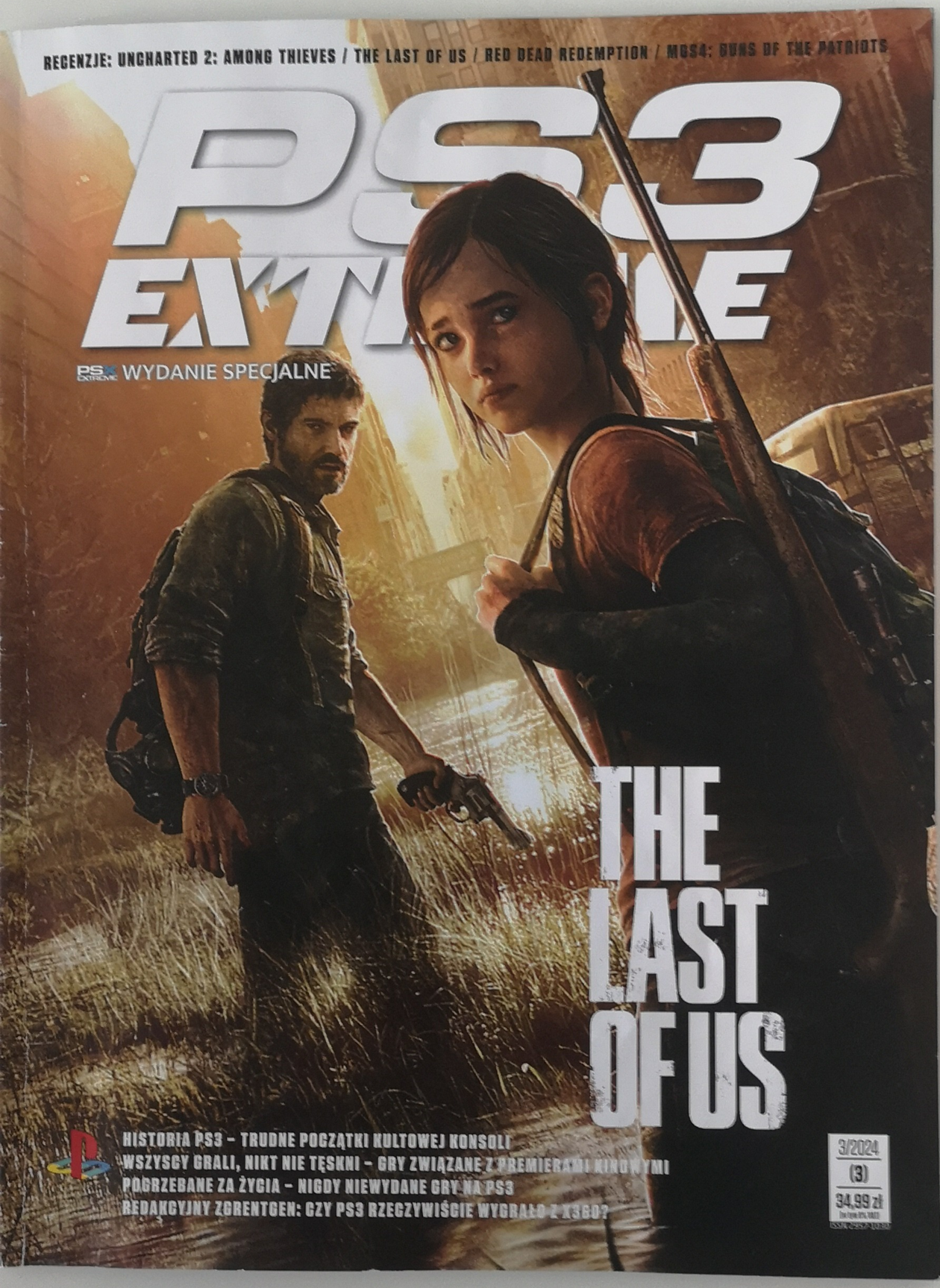

RECENZJE: UNCHARTED 2: AMONG THIEVES / THE LAST OF US / RED DEAD REDEMPTION / MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS
PS3
EXTREME
WYDANIE SPECJALNE
THE LAST OF US
HISTORIA PS3 – TRUDNE POCZĄTKI KULTOWEJ KONSOLI
WSZYSCY GRALI, NIKT NIE TĘSKNI – GRY ZWIĄZANE Z PREMIERAMI KINOWYMI
POGRZEBANE ZA ŻYCIA – NIGDY NIEWYDANE GRY NA PS3
REDAKCYJNY ZGRENTGEN: CZY PS3 RZECZYWIŚCIE WYGRAŁO Z X360?
3/2024
(3)
34,99 zł

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE II

ZAGRAJ TERAZ

Zostań wcieleniem nadludzkich zdolności i brutalności kosmicznego marine. Używając arsenału śmiercionośnych umiejętności i druzgoczących broni, oczyść galaktykę z nieustępliwych rojów tyranidów. Broń Imperium w spektakularnej trzecioosobowej kampanii, grając solo lub w trybie kooperacji.

GRA ZAWIERA
ZESTAW SKÓREK
MACRAGGE'S CHOSEN

18
www.pegi.info

POLSKIE Nnapisy

PS5 XBOX SERIES X SABER FOCUS ENTERTAINMENT

Warhammer 40,000: Space Marine 2 © Games Workshop Limited 2024. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the Aquila (double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Focus Entertainment and its logos are trademarks, registered or not, of Focus Entertainment. Saber Interactive and its logos are trademarks, registered or not, of Saber Interactive. All rights reserved to their respective owners.

WARHAMMER OFFICIAL LICENSE

KOMODO: W możliwości spotkania znanych i lubianych autorów magazynu PSX Extreme na łamach innego wydawnictwa było dla mnie zawsze coś magicznego. Czułem to wieki temu przy wstępniakach Ściery otwierających kolejne Poradniki Extreme, czuję to również teraz, czytając kolejne wydania specjalne poświęcone rozmaitym sprzętom retro. To było dla mnie jak swego rodzaju crossover – oto znane mi indywidua przegrupowały się, wyszły z ram swojego medium i w innej konfiguracji pojawiły się w produkcie pokrewnym, a jednak odmiennym. Mam nadzieję, że i mnie uda się wywołać w Was podobne uczucia, bo razem z ekipą magazynu z zupełnie różnych epok wyruszymy w podróż do czasów PlayStation 3. Z perspektywy dorosłego od dawna człowieka podróż z pozoru niezbyt odległą, a jednak jak bezlitośnie wskazuje kalendarz – już pełnoletnią. Osiemnaście lat pomiędzy teraźniejszością a premierą PS3 to taki sam okres jak między premierą PS3 a okresem panowania NES-a. Zresztą spójrzcie na te młode buźki w oceniaczkach i zobaczcie, co zrobił z nami ten czas. Oj jak boli!

Na łamach PS3 Extreme znajdziecie więc wspomnienia z tamtych czasów, dyskusję na temat rzeczywistego zwycięzcy ówczesnej generacji, a także rozmaite teksty publicystyczne omawiające zagadnienia i trendy wyróżniające epokę panowania tego sprzętu. A było tego trochę – debiut PlayStation Network, popularyzacja formatu Blu-ray, gry ruchowe i te oparte na wykorzystaniu kamerki, współpraca z handheldami, moda na remastery HD, początek pełnych spolszczeń czy wykorzystanie w grach efektu 3D. To wszystko i jeszcze więcej na kolejnych stronach.

Na bogato także w sekcji recenzji, w której z perspektywy czasu przyglądamy się blisko 60 różnym pozycjom. I choć na magazyn przeznaczyliśmy tym razem rekordowe 132 strony, pod nóż poszła tak wielka liczba znakomitych tytułów, że aż serce się kraje. Cóż, może następnym razem? Nie zabrakło wreszcie charakterystycznej dla epoki sekcji Network, gdzie omawiamy najlepsze gry dostępne w dystrybucji cyfrowej – zarówno te ekskluzywne, jak i multiplatformowe, uzupełniając całość najbardziej przełomowymi DLC. W imieniu własnym, jak i całego ciała redakcyjnego serdecznie dziękuję za zainteresowanie niniejszym wydawnictwem i życzę przyjemnej oraz nostalgicznej lektury. Oby było magicznie. Wiecie, jak w swego rodzaju crossoverze.

WSPOMINKI:

Wspomnień czar! Zg(red.)akcja o minionych czasach 8

ZGRENTGEN:

Czy PlayStation 3 rzeczywiście wygrało z Xboksem 360? 12

HISTORIA:

Trudne początki kultowej konsoli 4
Pogrzebane za życia 96
PS3 w Japonii: Skarby, które nigdy nie opuściły jej granic 100
PlayStation Network – jak Sony wykreowało sieciowego molocha? 104
PlayStation Eye – potencjał kontra rzeczywistość 108
PS3 akcesoriami stoi 110
Stary-nowy kontroler 112
Blu-ray a sprawa polska 114
Jak PlayStation 3 wybrało się do kina na film 3D 116
Polacy (z PS3) nie gęsi, swój język mają! 118
Recyklingowa kuźnia 120
PlayStation 3 i handheldy – okazja zmarnowana 122
Kevin Butler – maskotka na miarę swoich czasów 124
Jak Sony zrobiło z konsoli komputer 126
„Wszyscy grali, nikt nie tęskni" – rzecz o grach związanych z kinowymi premierami 128

NETWORK:

Najlepsze cyfrowe gry ekskluzywne 86
Najlepsze cyfrowe gry third party 90
Najlepsze DLC 94

RECENZJE:

Army of Two 56
Assassin's Creed II 23
Batman: Arkham Asylum 36
Bayonetta 32
BioShock 38
Burnout Paradise 76
Call of Duty 4: Modern Warfare 52
Castlevania: Lords of Shadow 41
Dead Island 46
Deadly Premonition 48
Dead Space 42
Demon's Souls 64
Dragon Age: Origins 67
Fallout 3 70
Far Cry 3 58
FIFA 12 78
Final Fantasy XIII 68
Folklore 63
God of War III 30
Grand Theft Auto IV 20
Grand Theft Auto V 22
Gran Turismo 5 75
Haze 60
Heavenly Sword 31
Heavy Rain 34
InFamous 33
Kane & Lynch: Dead Man 57
Killzone 2 59
Lair 50
LittleBigPlanet 72
Mass Effect 2 69
Max Payne 3 55
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 26
Mirror's Edge 29
Mortal Kombat 85
Motorstorm 77
NBA 2K12 81
PES 2013 79
Ratchet & Clank: Tools of Destruction 71
Red Dead Redemption 24
Resident Evil 5 44
Resistance 2 51
Ridge Racer 7 74
Silent Hill: Homecoming 45
Siren: Blood Curse 47
Skate 80
Soul Calibur IV 83
Street Fighter IV 82
Tekken 6 84
The Elder Scrolls V: Skyrim 66
The Last of Us 40
The Orange Box 61
The Walking Dead 43
Time Crisis 4 62
Tomb Raider 28
Uncharted 2: Among Thieves 18
Warhawk 54
Yakuza 3 49

Redaktor naczelny: Maciej Marchewka (Komodo)

Grafik: (Projekt makiety) Roman Tobjasz

Korekta: Marek Kowalik

Redakcja: Konrad Adamczewski (SoQ), Kacper Adamus(Adamus), Grzegorz Drabik (Butcher), Krzysztof Grabarczyk, Wojciech Gruszyk (Grucha), Marcin Kosman (Koso), Łukasz Kujawa (Dżujo), Michał Mazur (Mazzi), Monika Pawlikowska (Dziewczyna Ratownika), Adam Piechota, Piotr Rozbicki (Rozbo), Artur Salwarowski (Mutti), Artur Sojka (Sojer), Michał Stępień (Ural), Maciej Zabłocki, Roger Żochowski, Klaudia Żurawska (Shinryu)

Specjalne podziękowania dla Dżuja, Rogera i Urala

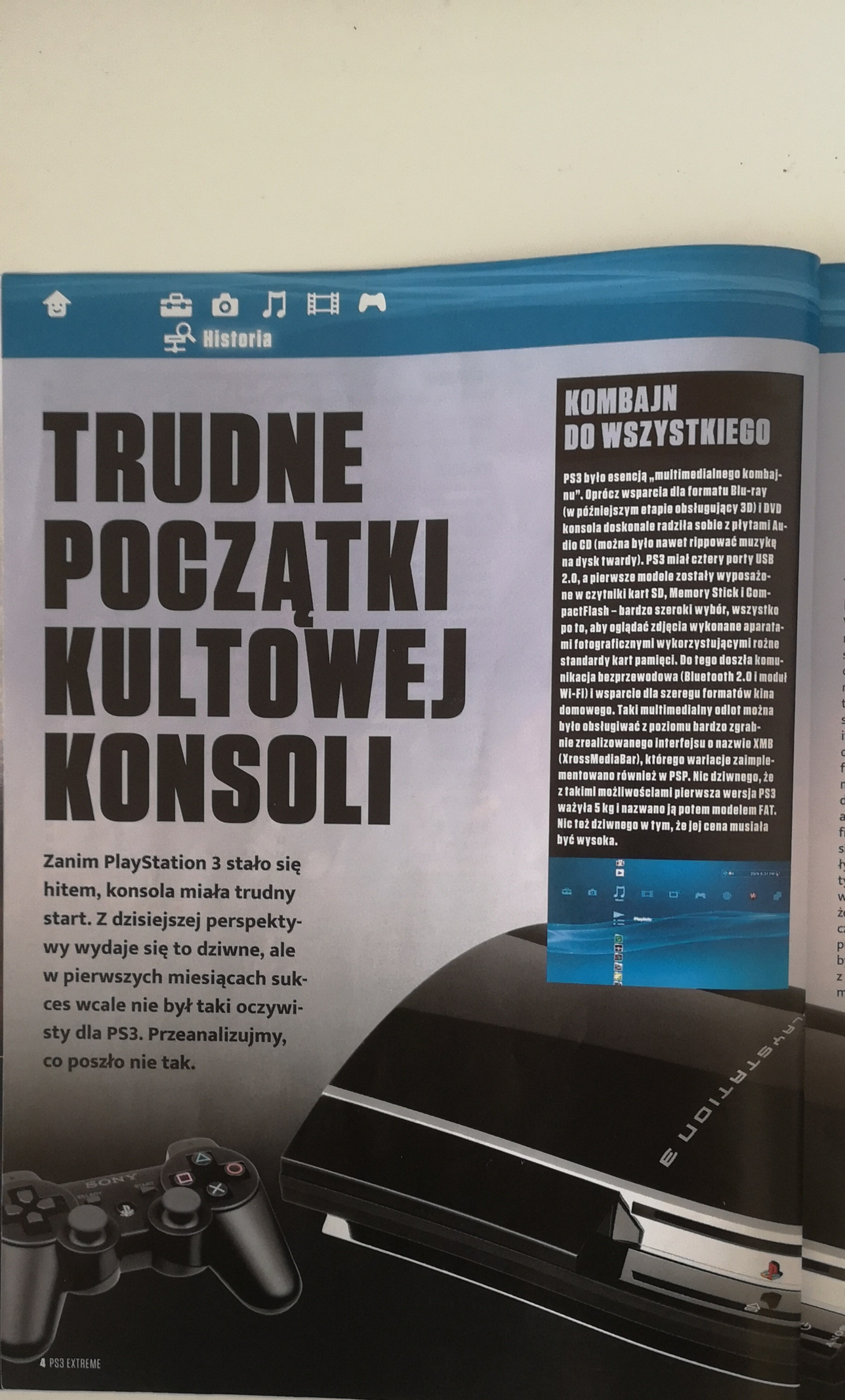
Wydawca: N3 Media sp. z o. o., ul. Niecodzienna 3, 04-965 Warszawa

TRUDNE POCZĄTKI KULTOWEJ KONSOLI

Zanim PlayStation 3 stało się hitem, konsola miała trudny start. Z dzisiejszej perspektywy wydaje się to dziwne, ale w pierwszych miesiącach sukces wcale nie był taki oczywisty dla PS3. Przeanalizujmy, co poszło nie tak.

KOMBAJN DO WSZYSTKIEGO

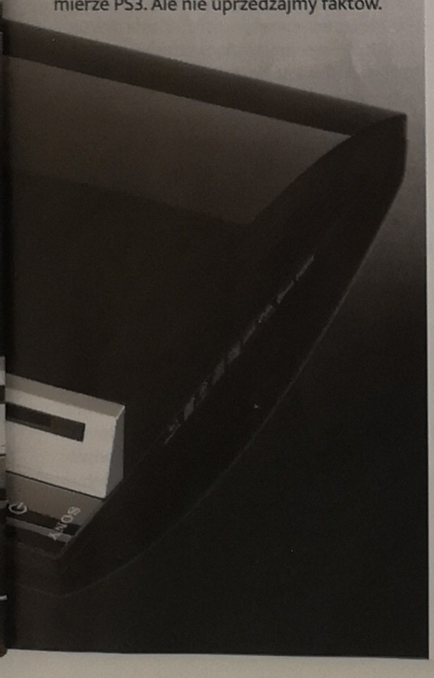
PS3 było esencją „multimedialnego kombajnu". Oprócz wsparcia dla formatu Blu-ray (w późniejszym etapie obsługujący 3D) i DVD konsola doskonale radziła sobie z płytami Audio CD (można było nawet rippować muzykę na dysk twardy). PS3 miał cztery porty USB 2.0, a pierwsze modele zostały wyposażone w czytniki kart SD, Memory Stick i CompactFlash – bardzo szeroki wybór, wszystko po to, aby oglądać zdjęcia wykonane aparatami fotograficznymi wykorzystującymi rożne standardy kart pamięci. Do tego doszła komunikacja bezprzewodowa (Bluetooth 2.0 i moduł Wi-Fi) i wsparcie dla szeregu formatów kina domowego. Taki multimedialny odlot można było obsługiwać z poziomu bardzo zgrabnie zrealizowanego interfejsu o nazwie XMB (XrossMediaBar), którego wariacje zaimplementowano również w PSP. Nic dziwnego, że z takimi możliwościami pierwsza wersja PS3 ważyła 5 kg i nazwano ją potem modelem FAT. Nic też dziwnego w tym, że jej cena musiała być wysoka.



Kiedy w maju 2005 r. Sony pokazało światu PlayStation 3, firma – za sprawą sukcesu PS2 – była królem konsol. Nic nie wskazywało na to, że coś mogłoby stanąć na drodze nowego urządzenia Sony, nawet udana prezentacja Xboksa 360, która odbyła się kilka dni wcześniej w atmosferze wielkiej imprezy na środku pustyni. Jak się jednak miało okazać, największym wrogiem debiutu PlayStation 3 byli jego ojcowie. Aby to wyjaśnić, musimy się cofnąć do 2001 r.

Konsola, która potrafiła za dużo

W marcu 2001 r. PlayStation 2 czuło się coraz pewniej na rynku, a nadchodzące miesiące miały tylko potwierdzić jego dominację. Ken Kutaragi, ojciec-założyciel marki, mianowany szefem Sony Computer Entertainment (SCE) za swoje zasługi, wraz z zespołem rozpoczęli zatem pracę nad kolejną iteracją konsoli Sony. To właśnie w marcu ogłoszono współpracę Sony, Toshiby oraz firmy IBM nad procesorem Cell, cyfrowym mózgiem PS3. Trzy lata później zapowiedziano, że sprzęt otrzyma napęd Blu-ray, a Nvidia pomoże stworzyć procesor graficzny (nazwa RSX). Nie wiemy, co działo się do 2004 r., możliwe, że prace znajdowały się na etapie prototypowania, a konkrety zaczęły się manifestować dopiero we wspomnianym 2004 r. Wiemy natomiast, że Kutaragi miał zataić przed centralą rzeczywisty koszt powstawania i późniejszej produkcji PS3 – przynajmniej takie zarzuty były powodem zmuszenia go do odejścia z pełnionej funkcji kilka miesięcy po premierze PS3. Ale nie uprzedzajmy faktów.



Według projektanta PS3, Teiyu Goto, któremu zawdzięczaliśmy również wygląd poprzednich dwóch generacji PlayStation, „inspiracją dla całego kształtu konsoli" było... logo filmu „Spider-Man" (stała za nim wytwórnia Sony). A jaka wizja stała za specyfikacją PS3? Sony, pomimo wyzwań związanych z procesorem Emotion Engine (początkowe trudności w pisaniu gier) zastosowanym w PS2, postanowiło po raz kolejny postawić na własną architekturę. Wspomniany Cell miał być rewolucją. Japońska firma twierdziła, jak czytamy w starym artykule „Forbesa", że „ten rodzaj mocy był niegdyś zarezerwowany dla badań sejsmicznych i projektowania broni nuklearnej, a dzisiaj pozwoli programistom tworzyć gry wideo, które wyglądają tak realistycznie jak film". Obietnicom nie było końca, a sam Kutaragi twierdził, że Cell jest 75 razy szybszy od Emotion Engine, a PS3 dwukrotnie szybszy od X360. Trzeba było jednak przejść od słów do czynów. W jego wizji konsola miała potrafić „wszystko", co siłą rzeczy tylko podnosiło jej potencjalne koszty produkcji – wtedy jednak nie patrzono na takie „detale". W 2005 r. – miesiąc przed E3 – odpalono kampanię reklamową „Welcome Chang3", a na targach w Los Angeles mieliśmy wreszcie ujrzeć na własne oczy PS3.

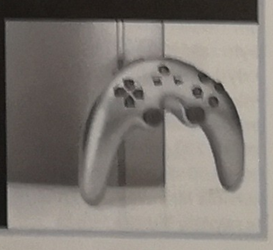
Impreza w LA w tamtych latach była absolutną mekką dla świata gier. W kilka dni swoje konsole pokazał Microsoft (X360 pojawił się na rynku w listopadzie tego samego roku), Nintendo (Revolution, tak wtedy nazywano Wii) i oczywiście Sony. PlayStation 3 miało być gwiazdą imprezy i tak też się stało, pomimo bardzo sztywnej, w porównaniu do wielkiej imprezy Microsoftu, prezentacji. „Początek cyfrowej dekady" – tak zapowiedź nadejścia PS3 określił Kaz Hirai, wtedy CEO amerykańskiego oddziału SCE. PS3 miało być wyposażone nie tylko w napęd optyczny nowej generacji, ale również dysk twardy, wbudowane Wi-Fi i własny sklep internetowy oraz platformę do grania w sieci. Wraz z pakietem fantastycznie prezentujących się demek gier, Heavenly Sword, Motorstorm, Tekkena 6, Resistance i Killzone 2, pokazano demo techniczne Final Fantasy VII (wszyscy spodziewali się remake'u kultowego jRPG-a na PS3 – do tego nie doszło), a także demko Rockstara o nazwie The Old West, które było protoplastą Red Dead Redemption. Całość odebrano pozytywnie. Nie mogło być inaczej, Sony było przecież na topie. Najwięcej emocji wywołał nie tyle sam wygląd konsoli (zaprezentowano trzy kolory: biały, czarny i srebrny), ile kontroler, który wyglądał jak bumerang (więcej w ramce). Po E3 w obozie Sony panował dobry nastrój. Do kolejnego E3 miało to się jednak zmienić.

599 dolarów, wielki krab i nadgodziny

Debiut Xboksa 360 pod koniec 2005 r. okazał się sukcesem. Microsoft wyprzedził Sony w wyścigu o siódmą generację, wprowadzając bardzo udaną konsolę do sklepów przed rywalem. Tym razem Sony zostało pozbawione przewagi, jaką miało z PS2, debiutującym przed pierwszym Xboksem. Nie było też mowy o „przykryciu" oponenta budżetem marketingowym (jak w przypadku starcia z Segą Saturn i Dreamcastem), bo Microsoft nie miał problemów z pieniędzmi. Na tym nie kończyły się problemy Japończyków. Do mediów zaczęło docierać coraz więcej informacji o tym, że development gier na PS3 jest wymagający. Zaprzeczał temu Phil Harrison z SCE, twierdząc w rozmowie z „Oficjalnym Magazynem PlayStation", że „tworzenie gier na PS3 będzie tańsze i prostsze niż na PS2". To nie była prawda, podobnie jak jego zapewnienia

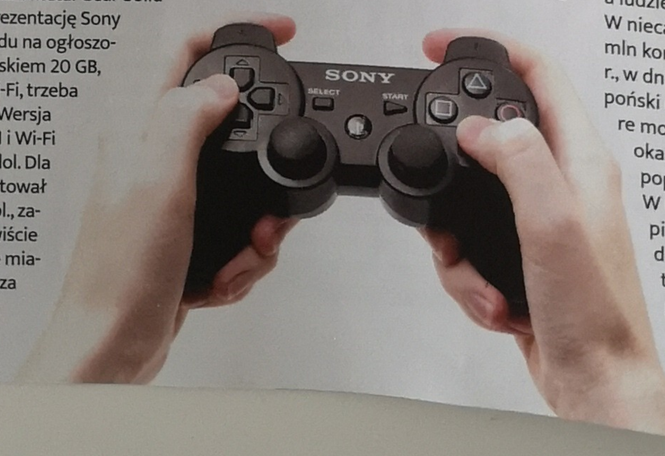
JOYPAD BATMANA

Pokazany w maju 2005 r. joypad do PS3 był najbardziej niespodziewanym elementem pierwszej prezentacji wyczekiwanego następcy PlayStation 3. Zamiast designu znanego z poprzedniej generacji postawiono na pada wyglądającego – w ocenie komentatorów – jak bumerang albo broń Batmana. Analogi zastąpiono czymś przypominającym gałkę z PSP, a sposób umieszczenia tylnych spustów wydawał się nieergonomiczny. Pad został skrytykowany przez branżę i samych graczy na forach dyskusyjnych (social media dopiero się rodziły), co sprawiło, że rok później słuch po dziwacznym kontrolerze zaginął, a na scenę wkroczył bezprzewodowy SixAxis (niestety pozbawiony funkcji wibracji, które miały nadejść dopiero lata później w DualShocku 3).



o tym, że demo Killzone 2 zaprezentowane na E3 2005 było generowane w czasie rzeczywistym. Po czasie odpowiedzialne za tę grę Guerrilla Games przyznało, że otrzymało dev kity tuż przed E3. Sytuacji nie polepszał sam Kutaragi. Oprócz wewnętrznych problemów z zarządzaniem całym projektem podczas wywiadów opowiadał bajki o tym, że PS3 obsłuży 120 klatek na sekundę, a w rozmowie z serwisem Toyo Keizai stwierdził, że osoby chcące kupić PS3 na premierę „będą robić nadgodziny, aby ją kupić". Te słowa, w trochę przekręconej przez media wersji („znajdźcie sobie drugą pracę!"), miały prześladować Sony przez wiele miesięcy po debiucie konsoli. Pasmo problemów towarzyszące zbliżającej się premierze PS3 miało znaleźć swoją kulminację podczas prezentacji konsoli na E3 w 2006 r.

Pomimo pokazania solidnego pakietu nadchodzących tytułów, w tym Uncharted (czyli nowej gry Naughty Dog), kolejnego Gran Turismo, zapowiedzi Metal Gear Solid 4 i Final Fantasy XIII, prezentację Sony zapamiętano ze względu na ogłoszoną cenę. Za model z dyskiem 20 GB, bez HDMI i modułu Wi-Fi, trzeba było zapłacić 499 dol. Wersja z dyskiem 60 GB, HDMI i Wi-Fi miała kosztować 599 dol. Dla porównania X360 kosztował wtedy 299 dol. i 399 dol., zależnie od wersji. Oczywiście konsola Microsoftu nie miała napędu Blu-ray, tańsza wersja była pozbawiona porządnego dysku twardego i nie była takim multimedialnym kombajnem jak PS3 (więcej o multimedialnych możliwościach PS3 i wstecznej kompatybilności w ramkach), ale publika patrzyła na cenę. Wcześniejsze i późniejsze komentarze Kutaragiego (który miał powiedzieć, odpowiadając na pytania o cenę, że konsola „prawdopodobnie jest zbyt tania") nie pomagały. Sony definitywnie nie zdobyło wtedy zaufania graczy i prasy. Nie trzeba było social mediów, aby po świecie rozeszła się fama, że Sony nie wie, co robi i jest przy tym aroganckie. Kaz Hirai podczas prezentacji mówił o tym, że Sony „nie pójdzie na skróty przy wprowadzaniu sprzętu na rynek" (krytyka Microsoftu) i „nie jest zainteresowane tanimi sztuczkami" (wyśmianie Nintendo). Każda taka wypowiedź w kolejnych tygodniach po E3 2006 zwróciła się przeciwko firmie. Nawet dziwne wpadki podczas pokazu, jak nazwanie gry Genji: Days of the Blade zgodną z japońską historią, aby chwilę później publika zobaczyła na ekranie wielkiego kraba („Giant enemy crab"), stały się solą w oku Japończyków.



Premiera w cieniu Wii i Xboksa 360

Jeszcze podczas E3 2006 Sony hucznie zapowiedziało, że do końca roku do sklepów trafi 4 mln konsol. Szybko zredukowano tę liczbę do 2 mln, a potem do 500 tys. Dodatkowo okazało się, że PS3 nie trafi do Europy w 2006 r. – premierę przełożono na marzec 2007 r. Powodem poślizgu miał być napęd Blu-ray i problemy związane z jego produkcją. Inna ze stawianych tez mówiła o tym, że PS3 było zwyczajnie zbyt drogie i zbyt skomplikowane w produkcji, aby wypluć tak wiele egzemplarzy w tak krótkim czasie.

Kiedy w 2000 r. do sklepów w Japonii trafiło PS2, trzeba było zamykać ulice, a ludzie stali godzinami, aby kupić sprzęt. W niecały miesiąc udało się sprzedać 1,4 mln konsol. Tymczasem 11 listopada 2006 r., w dniu światowej premiery PS3, na japoński rynek rzucono 82 tys. konsol, które momentalnie zniknęły – jak się miało okazać, część z nich wykupili scalperzy poprzez podstawionych Chińczyków. W USA tydzień później nie było lepiej, bo z 400 tys. obiecanych konsol do sprzedaży w pierwszych dwóch tygodniach trafiła połowa, co doprowadziło do awantur w sklepach i sprzedawania konsol online w za-

wyżonych cenach. W tym okresie w Stanach Zjednoczonych był redaktor Mazzi, który na łamach PE pisał, że o wiele więcej emocji towarzyszyło premierze Nintendo Wii (debiut dwa dni po PS3). Konsola Nintendo okazała się być hitem – kosztowała 249 dol. i w miesiąc trafiła do 600 tys. ludzi. Również Microsoft był przygotowany na premierę PS3 w USA, rzucając do sklepów na kilka dni przed debiutem konsoli Sony swój przebój – Gears of War. Żaden ze startowych tytułów na PS3 nie miał wtedy szans w starciu z Marcusem i spółką. Tytuły takie jak Resistance (obiektywnie najciekawszy tytuł startowy), Ridge Racer 7 czy MotorStorm nie były w żadnym stopniu złe, ale nie urwały głowy, jak to z tytułami startowymi czasami bywa.

W styczniu 2007 r., podczas rozmowy z magazynem Electronic Gaming Monthly, Jack Tretton (wtedy szycha w amerykańskim oddziale SCE) założył się z redaktorem naczelnym, Danem Hsu, że „jeśli uda ci się znaleźć gdziekolwiek w Ameryce Północnej PS3, które leży na sklepowych półkach dłużej niż 5 minut, to dam ci 1200 dolców". Załoga Hsu ruszyła na poszukiwania konsoli. Nie było to łatwe, ale udało im się znaleźć 20 egzemplarzy. Hsu przez kolejne miesiące żartował, że Tretton wisi mu 24 tys. dol. Zabawna historia, ale Sony nie było wtedy do śmiechu.

Piszę o tym wszystkim, bo negatywne nastawienie do Sony dotarło również do Polski, w której Xbox 360 zaczynał radzić sobie coraz lepiej. Nawet w redakcji PE niektórzy z nas zastanawiali się, czy Sony uda się powtórzyć sukces poprzednich dwóch generacji i zdominować konkurencję. Jak się miało okazać – nie do końca, ale PlayStation 3 miało za chwilę „wrócić do gry".

Europa rusza na ratunek i wielki powrót

Przekładana premiera w Europie w końcu została ustalona na 23 marca. Konsola zawitała tego samego dnia również do Polski. To był pierwszy debiut PlayStation w naszym kraju wraz z resztą Europy – wreszcie nie byliśmy krajem Trzeciego Świata. Nic dziwnego, PS2 miało mocną pozycję w naszym kraju, stworzono polską komórkę odpowiedzialną za PlayStation – grunt był gotowy. Cena modelu 60 GB została ustalona na 2399 zł (średnie wynagrodzenie wynosiło wtedy 2691 zł, oczywiście większość Polaków zarabiała mniej). Co ciekawe, początkowo mówiono o premierze modelu 20 GB w Europie, ale ostatecznie nigdy do tego nie doszło. Na Starym Kontynencie nie mieliśmy cenowej alternatywy – pozostał nam do kupienia droższy model.

Do końca marca Sony wysłało do sklepów 5,5 mln konsol, ale sprzedano tylko 3,5 mln, z czego 600 tys. rozeszło się w dwa dni w Europie (co należało uznać za duży sukces). Sony ostatecznie zanotowało straty ze względu na niską sprzedaż PS3, zwolniło Kutaragiego i zabrało się za restrukturyzację organizacji, a także za ratowanie PS3. Z miesiąca na miesiąc miało być jednak tylko lepiej – szczęście powoli zaczęło uśmiechać się do japońskiej korporacji.

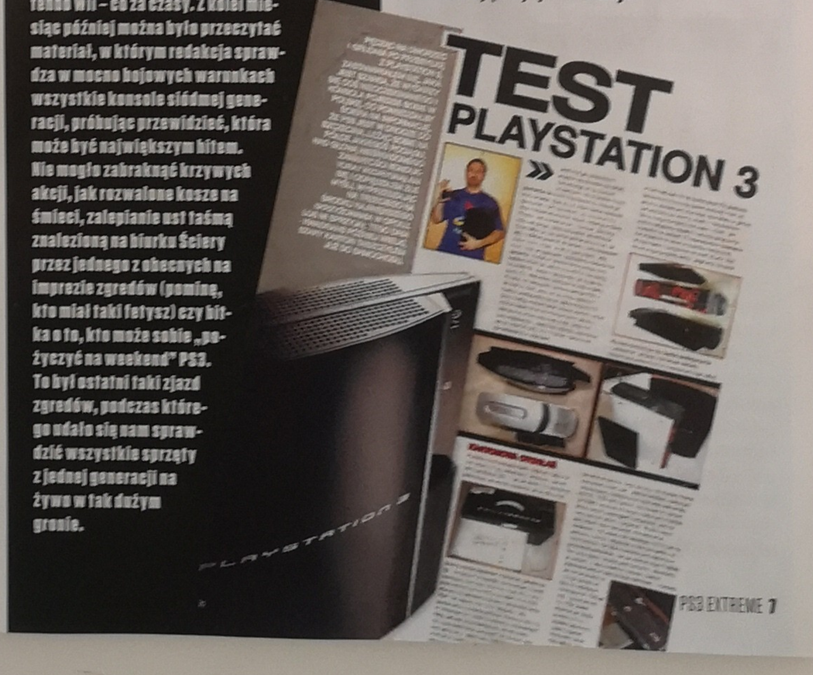
Wiele lat po starciu z Xboksem 360 wiemy, że PS3 wygrało tę najbardziej wyrównaną potyczkę w historii „konsolowych wojen". Przewaga była niewielka (87 mln kontra 84 mln), głównie osiągnięta dzięki Japonii, w której Xbox 360 przegrał z kretesem, ale udało się. W jaki sposób Sony wyszło na prostą? Była to kombinacja kilku elementów, począwszy od obniżek cen, przez coraz lepsze gry first party, obecność wbudowanego Blu-raya, ulepszenie platformy online, a skończywszy na tym, że marka PlayStation, szczególnie w Europie, była bardzo silna, a sentyment do PSX-a i PS2 bardzo mocny. No i PS3 miało doskonały finisz, z grami takimi jak The Last of Us. Trudne początki PlayStation 3 pokazują, że w całej tej konsolowej zabawie najważniejsi są gracze i jeśli producent wyjdzie im naprzeciw, dając to, czego oczekują – jego konsola może stać się sukcesem i żyć w sercach graczy na lata, nawet jeśli początkowo znalazła się na straconej pozycji. **Dżujo**

WSTECZNA KOMPATYBILNOŚĆ

Sony na początku cyklu PS3 nie patyczkowało się, jeśli chodzi o wsteczną kompatybilność. Wszystkie modele PS3 dostępne na rynku odpalały gry z PSX-a, aczkolwiek firma zachowała blokadę regionalną dla starych tytułów (gry na PS3 jej nie miały). Pierwszy model konsoli, jaki zadebiutował w Japonii i USA, miał wbudowany Emotion Engine (procesor z PS2), dzięki czemu w bezbłędny sposób wspierał 98 proc. pozycji wydanych na PS2. W przypadku modeli europejskich postawiono na emulację, ograniczając liczbę wspieranych gier z PS2 do 73 proc. Ostatnia generacja modeli FAT (40 GB CECHCxx), modele Slim oraz Super Slim nie miały już oficjalnej funkcji emulacji gier z epoki PS2. Jak łatwo się domyślić, dzisiaj najdroższe modele używanych PS3 to te, które wspierają gry z biblioteki PS2.

PSX EXTREME KONTRA PS3

W PE nie mogło zabraknąć testu PS3. Obszerny materiał w numerze styczniowym z 2007 r. przygotował Butcher, testując konsolę NTSC. To było tytaniczne przedsięwzięcie, ale trzeba przyznać, że test prezentuje się profesjonalnie nawet dzisiaj. Co ciekawe, w tym samym numerze testowaliśmy jeszcze Nintendo Wii – co za czasy. Z kolei miesiąc później można było przeczytać materiał, w którym redakcja sprawdza w mocno bojowych warunkach wszystkie konsole siódmej generacji, próbując przewidzieć, która może być największym hitem. Nie mogło zabraknąć krzywych akcji, jak rozwalone kosze na śmieci, zalepianie ust taśmą znalezioną na hiurku Ściery przez jednego z obecnych na imprezie zgredów (pominę, kto miał taki fetysz) czy bitka o to, kto może sobie „pożyczyć na weekend" PS3. To był ostatni taki zjazd zgredów, podczas którego udało się nam sprawdzić wszystkie sprzęty z jednej generacji na żywo w tak dużym gronie.



WSPOMNIEŃ CZAR!
ZG(RED.)AKCJA O DAWNO MINIONYCH CZASACH

My też nie wiemy, dlaczego przywoływanie obrazów i sytuacji z minionych lat jest takie cudowne. Może ma to związek z tendencją do utrwalania w pamięci przede wszystkim pozytywnych wspomnień? Sprawdźmy tę teorię i przeczytajmy, jakie zamknięte dawno temu pudełka otworzyła w pamięci zg(red)akcji praca nad PS3 Extreme.

KOMODO: Początek ery PS3 zbiegł się u mnie w czasie z wejściem w dorosłość – zakończeniem edukacji, rozpoczęciem pracy na etat, zarabianiem własnych pieniędzy w ilości „trochę" większej niż dotychczasowe „kieszonkowe" z PE ;) Hajs na nową konsolę, a było to wtedy bagatela dwukrotnie więcej, niż wyciągałem na miesiąc, odkładałem w staroszkolny sposób w sympatycznej, niebieskiej śwince skarbonce, której na koniec musiałem rozbić łeb. W tym samym okresie debiutowałem też jako delegat na zagranicznych targach branżowych – mowa jeszcze o Games Convention w Lipsku, zanim impreza przeniosła się do Kolonii pod zmienioną nazwą. Jako świeżo upieczony wtedy posiadacz Czarnuli bawiłem się przedpremierowo w Uncharted: Drake's Fortune (czy raczej „Drakes Schicksal" jak przekonywali Niemcy), Ratchet & Clank: Tools of Destruction, Lair, WipEout HD, Heavenly Sword czy Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, upewniając się w tym, co i tak już wiedziałem – rozpoczęcie generacji raz jeszcze od sprzętu Sony było najlepszym wyborem. Nigdy nie czułem „magii PlayStation" silniej niż wtedy i dziś cholernie tęsknię za czasami tak zróżnicowanego portfolio produkcji własnych i zamówionych na wyłączność u deweloperów trzecich. Nigdy też na żadnym pojedynczym sprzęcie nie przeszedłem większej liczby tytułów niż na PS3. Moja skrupulatnie prowadzona lista wskazuje bowiem 176 pozycji.

ROGER: O dziwo nie pamiętam dokładnie momentu, w którym zakupiłem PS3. Czasy Czarnuli kojarzą mi się za to przede wszystkim z końcówką prawdziwej zajawki na Pro Evo. Mieliśmy ekipę 12-15 osób, która co roku, wraz z każdą nową odsłoną, organizowała sezon rozgrywkowy. Około 10-12 turniejów w roku, oczywiście w naszych prywatnych mieszkaniach, koniecznie z zapasem rudej i „zielonego" (to już chyba podejrzewam, czemu nie pamiętasz momentu, w którym zakupiłeś PS3 ;) – przyp. tymczasowy rednacz). To był wspaniały klimat, losowania odbywały się w specjalnej kuli z imionami zawodników (raz kule losował nawet pies), bo rozgrywaliśmy na takich spotkaniach ligę (każdy z każdym) i puchar, często trwało to od godzin porannych do dnia następnego, gdzie ludzie czekając na swoje finałowe mecze, spali w śpiworach. Pamiętam tachanie telewizora CRT i konsoli na działkę, gdzie odbywał się ostatni turniej w sezonie – kolega zbudował podium, przyjechała pizza, były puchary, pamiątkowe tablice z wygrawerowanymi w kamieniu imionami i zajętymi miejscami, ba, tworzyliśmy nawet na wideo kompilacje najlepszych bramek czy trailery i plakaty zapowiadające ostatnie rozgrywki w sezonie. I pomyśleć, że raz wracając z takiej biby taksówką w stanie czwartej gęstości, chcieliśmy zapłacić taksówkarzowi za przejazd eurozłączem do PS3, bo nie mieliśmy przy sobie gotówki.

BUTCHER: Nie jestem zbieraczem retro-gratów – stare konsole zawsze wymieniam na nowe przy zmianie generacji. Mam jednak dwie, z którymi nie mogę i nie chcę się rozstać: PS One i PS3 właśnie. PSX z sentymentu, a PS3... sam nie wiem dlaczego. Bo dzięki niej mogę grać w sypialni? Bo na dysku wciąż mam oryginalnie zainstalowane m.in. Super Stardust HD, WipEout HD czy Heavenly Sword? A może żal mi stracić demo MotorStorm Rift 3D, które rozwalało czachę i obiecywało cuda, które nigdy się nie ziściły? Tak, w tej sypialni mam wciąż kupiony na fali podjarki TV Sony Trinitron 3D i okulary do niego. Już dawno sprzedałem plastikowe gitary, perkusje i gry, ale konsoletę DJ-a do PS3 i dwie części DJ Hero wciąż kitram w szafie. Do dzisiaj pamiętam wizytę w Londynie w maju 2008 r. Najpierw w centrali PlayStation, gdzie ekipa z polskiego oddziału PS dumnie pokazywała plany rozwoju i lokalizacji gier (Buzz, Killzone 2, MotorStorm, polskie piosenki w SingStore), a potem event PlayStation Day w O2 Arena, gdzie była okazja spotkać samego Kaza Hiraia (wtedy szefa SCE) i zagrać w nadchodzące hity. Szarak to kult, wiadomo. Wielu bije pokłony przed PS2, ale dla mnie to właśnie siódma generacja była tą najbardziej magiczną. Rozwój technologii nie dał nam jedynie lepszej grafiki, ale zaoferował też gry i filmy 3D i Blu-ray, EyeToya, wykorzystanie kamer i mikrofonów w grach, granie online, rozwój gier muzycznych, PS Vitę jako drugi ekran... Bajery wywalały z kapci. Cytując klasyka: kiedyś to były czasy, teraz nie ma czasów.

DŻUJO: Okres popularności PS3, całej siódmej generacji, to zupełnie inny etap w moim życiu niż w okresie poprzednich generacji konsol. „Robiłem" już wtedy w PE, uczestniczyłem w premierze PS3, recenzowałem gry, bywałem na pokazach, chociażby na pierwszej prezentacji Heavy Rain, na której David Cage pokazywał wczesną wersję rozdziału Taksydermista, wydanego potem jako DLC. Robiłem wywiad z Jade Raymond przy okazji Assassin's Creed (w jednym ze starych PE znalazła się jej dedykacja dla czytelników PE). Sprawdzałem wczesną wersję Uncharted. Widziałem pierwsze gry 3D powstające na konsolę Sony itd. To była fuzja pracy i zajawki – nawet dzisiaj nie patrzę na to wszystko przez okulary nostalgii, ale muszę przyznać, że powoli zaczynam wspominać te lata, szczególnie początki PS3 (tak do 2009 r.), z pewnym rozrzewnieniem. Była to ostatnia konsola (wraz z X360) łącząca „starą szkołę" wydawania i robienia gier z tym, co miało nadejść w epoce PS4. Zaczęło się prawie jak za czasów PS2, a skończyło na kupowaniu gier z cyfrowego sklepu, pobieraniu aktualizacji i dodatków. Gry (mechanika, interfejs, pomysły) z końca generacji PS3 tak naprawdę rządzą do dzisiaj. Świetny sprzęt, chociaż jego start był bardzo trudny. Sony wyszło jednak na swoje, a my mamy dzisiaj PS3 Extreme.

MAZZI: Z PlayStation 3 zaznajomiłem się dość późno, choć jego premiera zbiegła się mniej więcej z moim wyjazdem do Japonii. Przez pierwsze lata w Kraju Kwitnącej Wiśni głównie korzystałem z uprzejmości znajomego, który pożyczał mi swoją konsolę. Dzięki temu miałem okazję zagrać w kilka tytułów, jednak dopiero po kilku latach, gdy w końcu odkupiłem od niego PS3, mogłem w pełni nadrobić zaległości z tej generacji. Jednym z pierwszych tytułów, który mnie pochłonął, był Heavy Rain. Ta interaktywna opowieść wywarła na mnie ogromne wrażenie przez połączenie emocjonalnej fabuły z nietypowym systemem rozgrywki. Czułem się, jakbym oglądał angażujący thriller, w którym to ja decyduję o losach bohaterów, a napięcie towarzyszyło mi przez całą grę. Zaraz po ukończeniu Heavy Rain sięgnąłem po BioShock – zupełnie inne doświadczenie. Mroczna, dystopijna rzeczywistość podwodnego miasta Rapture zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Również filozoficzne pytania, jakie stawiała gra, oraz moralne dylematy, z którymi musiałem się zmierzyć, sprawiły, że nie mogłem się od niej oderwać. Każda sesja na pożyczonej konsoli miała w sobie pewien urok – pozwalała oderwać się na chwilę od doktoratu. Poprzedni właściciel żartował, że sprzedaż była tylko symboliczna, bo i tak od dawna spędzałem przy niej więcej czasu niż on sam.

URAL: Na PlayStation 3 ostrzyłem sobie zęby szlifierką kątową, tak byłem podjarany jej mocarnymi bebechami i zapowiedziami gier, tryskającym błockiem spod kół w Motorstormie i wyrenderowanym zwiastunem do Killzone'a 2 ze sławetnego E3 2005. Pamiętam te rozkminy i kłótnie o to, czy PS3 pociągnie taką grafikę, ja oczywiście byłem w jedynym słusznym obozie – że pociągnie. Ta gra po dziś dzień kopie zady jak Chuck Norris przychlastów w „Ośmiokącie" i wcale jakościowo od trailera nie odbiega, ba, śmiem wręcz twierdzić, że zestarzała się lepiej niż Monica Bellucci. Dlatego też wszelkie wieści o premierze śledziłem z zapartym tchem. Pamiętam, jak w USA do konsoli dorzucali w prezencie film „Talladega Nights" na Blu-rayu, a ja szybko rozkminiłem, że w Europie ciekawszym dodatkiem byłoby „Casino Royale", które uznałem za najlepszego Bonda w historii. I trafiłem! PS3 było pierwszą konsolą, która zaliczyła nocną premierę w Polsce, więc oczywiście przed północą czekałem przyklejony do szyby katowickiego centrum Sony wraz z kilkunastoma innymi zapaleńcami, by jak najszybciej położyć swoje łapy na kochanej fatce 60 GB, która kiedy piszę te słowa, wciąż stoi dumnie w odległości 2 metrów ode mnie i którą raptem wczoraj uruchamiałem. Sony przygotowało też fajne promocje, więc udało mi się dorwać kilka smakowitych dodatków, w tym

MotorStorma za, uwaga, uwaga, symboliczną złotówkę! To były czasy, wtedy Sony było dla mnie bogiem. Potem wyszło PS4 i sobie nagrabili, ale to już inna historia...

SOJER: Jedno jest pewne, siódmej generacji nie zapomnę nigdy! A że w życiu nie zawsze jest kolorowo, tym bardziej zapamiętam ten czas. Początkowo mogłem tylko pomarzyć o swojej konsoli. Na szczęście w redakcji bywałem na tyle często, że w przerwach od pakowania paczek – jak Aju i Fenix nie patrzyli – łapałem za SixAxisa (Sojer pracował wtedy w nieistniejącym już od wieków oficjalnym sklepie PE – przyp. tymczasowy rednacz.). Mimo dostępności do sprzętu bańka jednak pękła. Po tych wszystkich obiecujących zapowiedziach, które ujawniono na historycznych już targach E3 w 2005 r., m.in. słynne trailery MotorStorma i Killzone 2, zwieracze nie wytrzymały! Łyknąłem więc Chlebaka na raty, w dodatku najlepszy model, jak się potem okazało – FAT z dyskiem 60 GB, slotami kart pamięci i wsteczną kompatybilnością (do dziś mnie boli, że go sprzedałem). Pamiętam dobrze moment, kiedy konsola w pudełku zagościła w moich skromnych progach. Pierwsze podłączenie odbyło się za pośrednictwem kabla cinch do telewizora kineskopowego. A i tak wierzcie mi, oprawa wtedy urywała łeb przy samej d#pie. Mimo to po kilku miesiącach nie wytrzymałem i zakupiłem swój pierwszy telewizor LCD HD Ready też w systemie ratalnym, za którego zabuliłem ponad sześć stówek więcej. Na 1080i każda niemal produkcja wyrywała mnie z kapci, koledzy z osiedla ustawiali się kolejkami, by porównywać jakość gier względem PS2 a ta była wówczas znacząca. Chlebak to dla mnie przede wszystkim bogata biblioteka gier muzycznych, które po dziś dzień ubóstwiam i nie rozumiem, dlaczego moda na plastikowe instrumenty umarła. No, ale od czego mamy retro!

SOQ: Zmiana „jakości życia" po przesiadce z PS2 na odsługującą HDMI PS3 była ogromna. Zwłaszcza że lądowanie trójki to początki mojej pracy zarobkowej w zawodzie, a skoro nadal mieszkałem w domu rodzinnym, mogłem też wymienić wreszcie wysłużony, niewielki kineskopowy TV marki Sony z pierwszej komunii świętej. I z tego całego dobra chyba coś mi się w głowie zakręciło i zmieniło też w myśleniu, bo postanowiłem odezwać się ponownie do niejakiego Mr. Ściery. Mieliśmy wcześniej kontakt. Ba, popełniłem nawet parę pomniejszych tekstów do PE, niemniej potem zapadłem się pod ziemię na kilka ładnych lat. Zdążyłem m.in. skończyć studia i zacząć wspomnianą pracę. I jako świeżo upieczony dziennikarz działu sportowego Super Expressu i posiadacz nowiutkiej konsoli u progu siódmej generacji stwierdziłem, że fajnie byłoby popisać również o grach. Jak widać, jakoś udało się zagrzać miejsce w PE na dłużej, stąd i samo PS3 pozostanie dla mnie pewnym symbolem, który pchnął mnie z powrotem i na dobre na ścieżkę „praca w branży", z czego żem niezwykle rad. PS3 to też jedyna do tej pory konsola spośród wszystkich, jakie posiadałem, którą musiałem kupić dwukrotnie. Pierwsza, „gruba" wersja kategorycznie odmówiła na pewnym etapie współpracy. Nie pamiętam nawet, z jakiego powodu, bodaj poprzez czytnik i choć w szafie mam tę konsolę do dziś, na końcowy okres generacji pod TV musiał wjechać odchudzony Slim. Niemniej daleko mu było do „chaotycznego" uroku oryginalnego modelu. PS3 to jednak przede wszystkim sprzęt z masą doskonałych produkcji, zarówno AAA – The Last of Us, seria Uncharted, GTA IV, BioShock – jak i niezależnych jak Flower, Podróż czy Braid. Wszystkie one znacznie bardziej dobitnie niż gry z poprzedniej generacji pokazywały, że mówimy o medium wszechstronnym, podejmującym wiele tematów i oferującym wiele inspiracji.

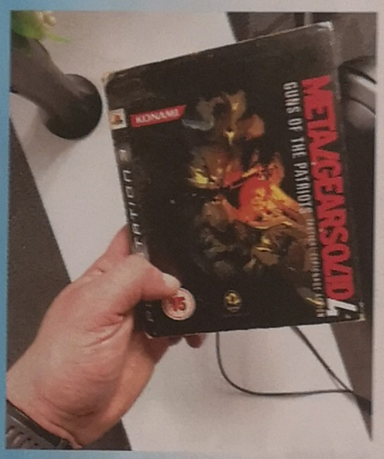
ROZBO: Mój kochany Chlebak przetrwał ze mną niejedno. Od wypadku przy transporcie ze sklepu (pierwszy dzwon o ziemię, na szczęście jeszcze w pudełku!), po udostępnienie konsolki w trakcie Extreme Party, gdzie w pewnym momencie dosłownie szorowała po ziemi, aż mi zęby zgrzytały. Ale najpoważniejszy wypadek zdarzył się, gdy pewnego wieczoru grałem w Vanquisha. Akurat niedawno urodził się mój pierwszy syn, żona poszła spać, więc bujałem w salonie młodego leżącego w wózku (bo w łóżeczku nie chciał spać) i jednocześnie cisnąłem we wspaniałego shootera od Platinum Games. Wózek popychałem nogą to w przód, to w tył, tymczasem na ekranie kule leciały z każdego kierunku. Pech chciał, że pada miałem wtedy na kablu, więc gdy w pewnym momencie zrobiło się gorąco na ekranie (a w Vanquishu gorąco było cały czas), zareagowałem trochę zbyt żywiołowo. Kabel wkręcił się w kółka wózka, on sam odjechał za bardzo w lewo i tak PS3 spadło z dość wysokiej półki, z trzaskiem dzwoniąc o podłogę. Dzieciak od huku wybudzony (gorzej, że wściekła żona też), ale o dziwo... konsola z wyjątkiem kilku rys była cała. Co ciekawe, jest cała i zdro-

wa do dziś. Choć w tamtej generacji konsol byłem bardziej xboksowy (bo też X360 był konsolą oferującą lepszą zabawę), to jednak nadal uważam, że Chlebak był najpiękniejszym sprzętem do grania w historii. I do tego twardym skurczybykiem! Przaśny X360 już do dzisiaj wszak nie przetrwał. Ech, szkoda, że już takich nie robią...

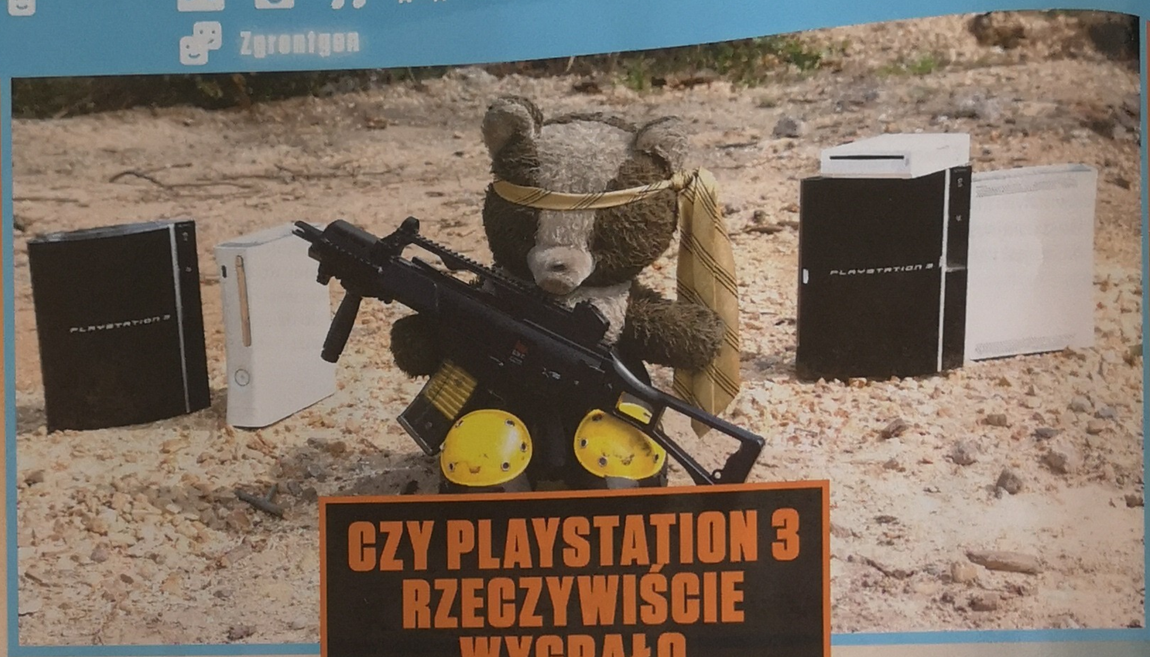
ADAMUS: W latach pachnących kilogramową pizzą Appetito, najtańszą rudą na myszach i colą original mogłem pozwolić sobie tylko na jeden sprzęt w ramach generacji. Padło na X360, co nie znaczy, że PS3 automatycznie zniknęło z radarów. Ba, to właśnie z markami wydanymi na konsolę od Niebieskich mam jedne z piękniejszych growych wspomnień. Raz, że sprzęt od Sony posiadał kumpel „po piwie i padzie", więc byłem na bieżąco. Dwa – nie zliczę godzin spędzonych w rodzących się gamingowych pubach (odpowiednik wozów Drzymały dla młodszych pokoleń). Ileż się tam namłóciłem Kratosem w reboocie MK! Trzy – na całe szczęście PS4 miało wsteczną komp... aaa, nie, sorry. Wróć. Na szczęście Sony wpadło w remasterowy szał. Pamiętam, jak na urodziny dostałem pudełko gry PC z Mateuszem Borkiem na okładce (tytuł? Chyba POLSKA GOOLA). Zmieszany podziękowałem wyraźnie zadowolonym z siebie kumplom. Otwarłem. W środku widniała płyta z odświeżoną trylogią Uncharted. Jasne, byłem już świadom wagi marki. Jasne, zagrałem „od A do Z" dopiero po latach. Ale cholera... wciąż pamiętam przechodzenie podczas tylko jednego posiedzenia Oszustwa Drake'a. Mieszkałem na 18 metrach kwadratowych z dziewczyną (dziś żoną), która akurat leżała chora. Całą noc co chwila pauzowałem grę, by nalewać herbatki, gotować rosołki, wymieniać okłady. Łezka w oku się kręci. Tak sobie wspominam to PS3, nie wspominając PS3 jednocześnie. Są we mnie dwa wilki. Jeden miał Xboksa. Drugi uważa TLoU czy Demon's Souls za doświadczenia przełomowe w skali całej historii gamingu.

PIECHOTA: Pierwsza generacja konsol stacjonarnych, do której dołączyłem za własne pieniądze, i to nie te odkładane większość roku z kieszonkowych, ale prawdziwie wypracowane, w tyrolskich Alpach na przerywce sadów jabłkowych (co przy sporej akrofobii uważam za potężne wyjście ze strefy komfortu!). Padło na PlayStation, bo MotorStorm, bo nieumiejętność wyobrażenia sobie Devil May Cry na innej platformie, bo Metal Gear Solid 4, zapewne najważniejsza dla mnie gra tamtej epoki. Smutne lata uświadamiania sobie, że medium zmierza w kierunkach odległych od beztroskiej biblioteki PS2, że należy lepiej rozumieć technologię, a zestawu „konsola + wielki telewizor Full HD" (ależ liczna była grupa tytułów, które zrobiły użytek z tej rozdzielczości, co?) nie da się ot tak zabrać ze sobą na studia. A przecież też wiele fantastycznych wspomnień. Platyna w God of War III w tygodniu nauki do matury ustnej, Boże Narodzenie z Raymanem Origins, Skyrimem i Castlevanią: Lords of Shadows (trzy różne, oczywiście!), nocne sesyjki online przy Burnoucie Paradise... Widzicie, rzecz w tym, że PlayStation 3 – Xboksa

zdobyłem dopiero nieco później, gdy zrozumiałem, że będąc „w jednym obozie", to sobie mogę komcie na YouTubie pisać, a nie próbować zostać „dziennikarzem" – było ostatnią konsolą, do której zasiadłem jako niepełnoletni. Przy niej pożegnałem rodzinny dom, wyjechałem, zacząłem budować własne życie. I jest to piękne, kurczę. PS3 do dziś stoi w moim salonie. Skryte, za telewizorem, w razie czego.



GRABARCZYK: Pierwsze spojrzenie na błyszczącą obudowę PlayStation 3 i po prostu musiałem ją mieć. Sprzęt wyglądał jak technologia jutra. Nastał styczeń 2009 r. Wziąłem swój pierwszy w życiu kredyt, a co mi tam. Cel był prosty: wejść w erę HD z PlayStation trzeciej generacji. Pamiętacie jeszcze taką sieć sprzedaży Avans? Jeden taki kramik funkcjonował w mojej rodzimej mieścinie. Model 60 GB i mój pierwszy odbiornik (Samsung HD Ready 32 cale) stały się faktem. Zakupiłem wtedy bundle'a z MotoStormem i Ratchet and Clank: Tools of Destruction. I jeszcze jeden tytuł, który zachował mi się do dzisiaj – Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. No sami popatrzcie, ile wycierpiał. PlayStation 3 zapewniło mi ten namacalny przeskok jakości. I wiecie co? Miałem sprzęt równą dekadę i nigdy nie uległ żadnej awarii. Pierwsze mecze online, korzystanie z zakupów w cyfrowej dystrybucji i bogaty katalog gier na wyłączność sprawiły, że nie interesowałem się konkurencyjnymi platformami. Konsola dała początek kilku ważnym seriom – The Last of Us, Uncharted oraz podarowała jednorazowe, choć mocne historie jak ta o rudowłosej Nariko. Ale że gry wyglądały i działały gorzej, bo sprzęt egzotyczny? Branża nie takie zna dramaty.



CZY PLAYSTATION 3 RZECZYWIŚCIE WYGRAŁO Z XBOKSEM 360?

Cóż, zdania są podzielone. A nie będzie chyba lepszej okazji, by odpowiedzieć na to pytanie w tak licznym i zacnym zarazem gronie! Niech rozpocznie się Zgrentgen!

KOMODO: PlayStation 3 wygrało bitwę z Xboksem 360. Tak przynajmniej sugerują finalne dane sprzedażowe, gdzie konsola Sony z wynikiem 87,4 mln upłynnionych egzemplarzy nieznacznie wyprzedziła konkurenta od Microsoftu, który znalazł 84 mln nabywców. Jak jednak wyglądało to w naszym osobistym odczuciu? Sprawa nie jest zero-jedynkowa, nie było wszak w XXI w. konsolowego pojedynku tak wyrównanego jak ten. Pora zatem raz na zawsze rozstrzygnąć tę kwestię w zg(red)akcyjnym gronie, spojrzeć na całą sytuację z perspektywy czasu, kiedy kurz po emocjach minionych bitew opadł już dawno temu, i wyłonić ostatecznego zwycięzcę siódmej generacji konsol!

ROZBO: Tak, sprawa zero-jedynkowa zdecydowanie nie jest. Liczby przemawiają ostatecznie za PS3, ale nie zapominajmy o aspekcie kulturowym. X360 zostawiło po sobie ogromną spuściznę – to właśnie pudło Microsoftu zapisało się w pamięci graczy jako „prawdziwa konsola do grania" w czasach siódmej generacji, podczas gdy Sony zachłysnęło się swoim sukcesem PS2 i poszło w stronę elitaryzmu (o patrzcie, mamy teraz powtórkę z rozrywki z PS5 Pro!), chwaląc się kosmicznymi bebechami i szachując graczy zaporową ceną. Xbox to był po prostu sprzęt, na którym można było grać w fajne giereczki. Dlatego, wspominając z nostalgią siódmą generację konsol, kiedy świat gier był prostszy i przyjemniejszy, mówimy o „grach rodem z Xboksa 360".

ZABŁOCKI: Zgadzam się, że Xbox 360 miał ogromny wpływ na kulturę gier, ale nie zapominajmy, że PlayStation 3, choć początkowo droższe, miało znacznie więcej do zaoferowania na dłuższą metę. PS3 było bardziej przyszłościowe – technologia Blu-ray to był przełom, który nie tylko zapewniał lepszą jakość obrazu i dźwięku, ale też umożliwiał tworzenie większych, bardziej ambitnych gier. Do tego ekskluzywne tytuły, jak The Last of Us, Uncharted czy God of War, które zdefiniowały epokę i wyznaczyły nowe standardy w narracji i jakości produkcji. Xbox 360 miał świetny start, to prawda, ale PlayStation 3 rozwijało się w czasie, oferując coraz więcej wartości. PS3 było również bardziej wszechstronne – darmowe granie online, lepsza integracja z innymi urządzeniami oraz późniejsze wprowadzenie PlayStation Plus dały graczom znacznie więcej powodów, by pozostać wiernym tej platformie.

ADAMUS: Cena i egalitaryzm. Nie można nie doceniać aspektu finansowego. Sony dość drogo jak na polskie warunki sprzedawało obietnice, które dla wielu niebędących w temacie – a nie oszukujmy się, konsola z artefaktu dla geeka powoli stawała się po prostu sprzętem domowym – wydawały się technicznym mumbo jumbo. Co z tego, że PS3 miało magiczny procesor Cell, skoro dla niewprawionego oka nowe gry działały na jednej i drugiej konsoli. To raz, dwa – Zieloni obiecywali obok hardkorowego grania rodzinną/imprezową zabawę. Nie wspomnę, ile wieczorów przegrałem po krakowskich knajpach na Kinekcie. A jeśli mowa o liczbach, to warto przypomnieć, że PS3 wykręciło je na finiszu. Prawie całą generację prowadziła konsola od Microsoftu.

KOMODO: Ten faktycznie nieco przesadny luksus, w standardzie był wszak przecież także spory dysk twardy, kilka portów USB,

szereg slotów na różne karty pamięci, który w Polsce wyceniono na potężne 2399 zł (w tamtym czasie minimalna krajowa wynosiła 936 zł – i to brutto!), nie wziął się jednak znikąd. Trzeba pamiętać, że PlayStation startowało z pozycji absolutnego lidera poprzedniej generacji (PS2: 155 mln sztuk, X: 24 mln), miało więc prawo oczekiwać, że sprzęt weźmie rynek szturmem. Ostatecznie trochę błędnie rozpoznali ówczesne potrzeby odbiorców, ale mnie jako Polaka-cebulaka w tamtym czasie kręciła ta „elitarność". Oglądając w Full HD „Casino Royale", czułem, że dorwałem sprzęt z wyższej półki, coś przyszłościowego, więcej niż zwykłą konsolę do gier.

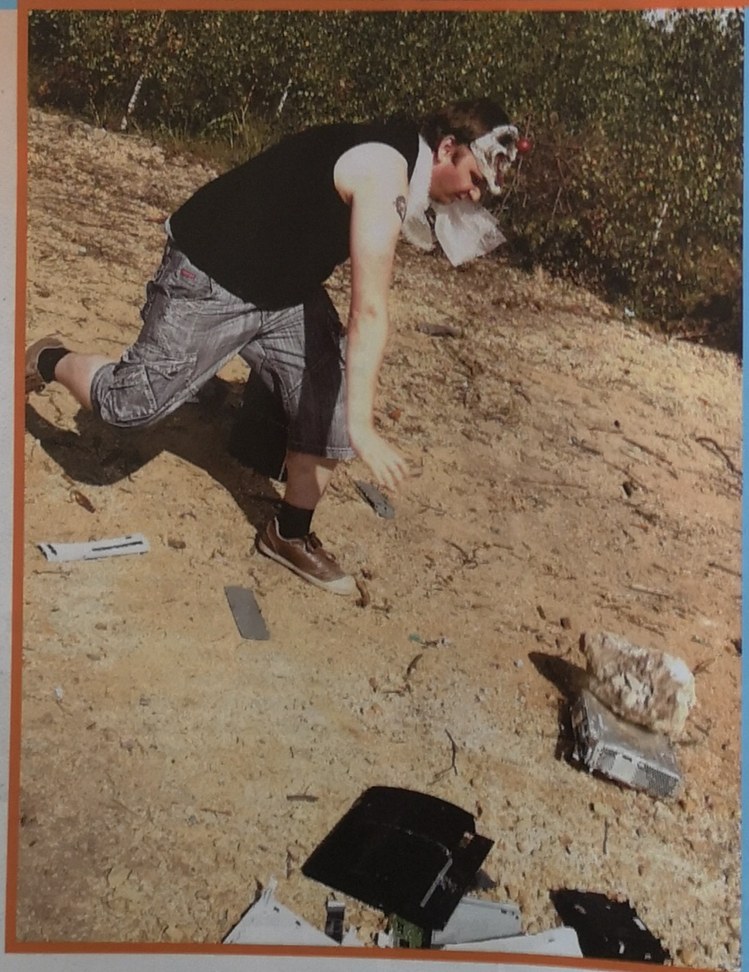
MONIKA: Xbox 360 na zawsze zmienił zabawę multiplayer i ogólne połączenie konsol z internetem. Łatwe i szybkie łączenie z serwerami, stabilna komunikacja z innymi graczami, czaty grupowe, możliwość blokowania czatu głosowego ludzi spoza listy znajomych (co w moim przypadku przydawało się do ograniczenia hejtu, gdy przerośnięte ego dostawało klapsa od kobiety). W tym samym temacie PS3 to lagi, wywalanie z serwerów, więcej lagów, zwiechy multi, godziny błagań wysyłanych w myślach w eter, żeby tym razem szanowna konsola połączyła się z serwerem lub nie wyrzuciła nikogo z grupy. Do tego aktualizacja, instalacja aktualizacji, aktualizacja aktualizacji, instalacja aktualizacji aktualizacji... Online na Plejce był bardziej chimeryczny niż ja podczas PMS. Rekord – aktualizacja Battlefielda 3, która w moim przypadku trwała... 118 godzin. Ta sama aktualizacja na Xboksie zabrała kilka minut. W pamięć wryła mi się parafraza klasyka: „to je plejstejszon" czy „tego się nie zonlajnuje".

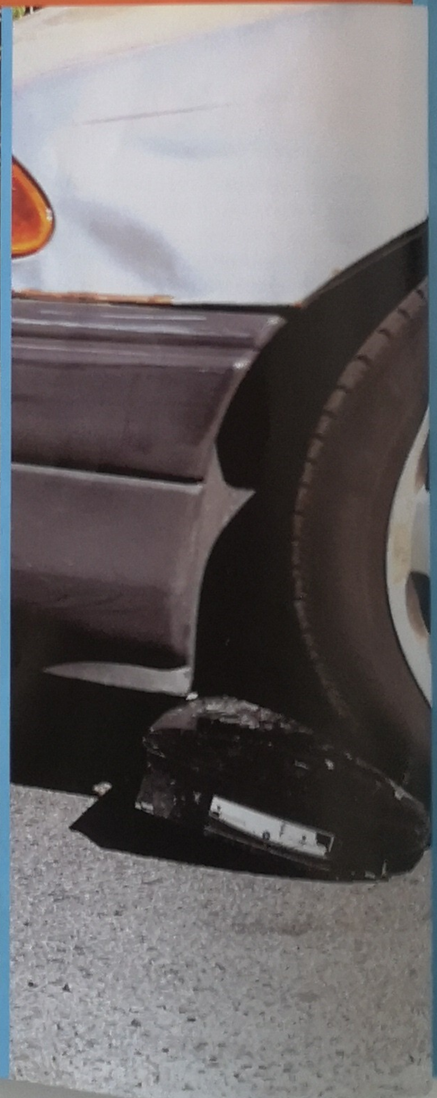
URAL: Skoro PS3 to lagi, to powiedzmy, czym był Xbox. Red Ring of Death, bebechy od peceta, substytut grzejnika i skrzypiąca tacka na płyty. Dopiero Slim trzymał jakiś poziom jakościowy i w porównaniu z PS3 nie wyglądał jak sprzęt ze straganu. Pierwsze PS3 w wersji Fat to dla mnie najlepsza konsola w historii i będę jej bronił jak Braun polskiego sejmu przed Chanuką. Ta konsola była kulminacją rozwoju maszynek do gier. Kosmiczny procesor, Blu-ray, czytniki kart pamięci, Super Audio CD, świetne, high-endowe komponenty, 3D i co ważne – maszynka Sony mogła rywalizować z topowymi pecetami. Kolejne generacje to już cięcie kosztów i brak tak bezmyślnej, bo owszem, nieekonomicznej pogoni za innowacją. Szkoda mi tylko pada w kształcie banana, chyba to ci z obozu Xboksa go dissowali i przepadł :(

ROZBO: PS3 mogło sobie być kulminacją rozwoju ludzkości, mesjaszem z kosmosu i nowym Lewandowskim, ale co z tego, skoro X360 po prostu bawił. Już nie raz Nintendo pokazało nam, że w tym całym biznesie nie chodzi przecież o bebechy, ale o to, by stworzyć sprzęt przyjazny dla graczy, przystępny cenowo i z dobrymi exami (a tych 360-tka przecież miała niemało). Microsoft może nie osiągnął poziomu Big N, ale właśnie w siódmej generacji był najbliżej. Jeszcze odnośnie do tej wszechstronności i wspaniałych technologii PS3, o których pisał Maciek Zabłocki – no OK, tylko że finalnie to Sony ściągnęło od Microsoftu osiągnięcia w grach i płatną subskrypcję ;-) A i nie zapominajmy o ogromnym wpływie X360 na rozwój sceny indie!

URAL: Oj, tutaj to bym mocno oponował z tą zabawą, przynajmniej jeśli oczekujemy gier dla każdej grupy wiekowej, a nie tylko dla dużych chłopców. I nie żebym był na X360 obrażony, mimo że RROD-a zaliczyłem dwukrotnie. Pada miał dużo lepszego niż PS3, od tego ostatniego dostawałem skurczy, dłużej grając, i ciężko go było rozwalić, rzucając nim o ścianę po przegranej w Fifę. Ale to Sony przecież miało najciekawsze akcesoria, PlayStation Eye, Buzzery czy kontrolery Move, 3D i sporo fajnych party gierek. Xbox musiał Niebieskich gonić, wrzucił więc potem Kinecta i super. Ale bez wątpienia to PS3 było i nawet dziś może być prawdziwym centrum multimedialnym, zarówno dzięki funkcjom, tech-

Zgrentgen





nologii, jak i bezawaryjności. Kupiłem Fata 60 GB na premierę i po dziś dzień gra, trąbi i robi u mnie za podstawowy odtwarzacz filmów w połączeniu z rzutnikiem. Szczególny atut to dla przykładu absolutnie genialny opcjonalny pilot bezprzewodowy działający przez Bluetooth, więc konsolę i filmy można obsługiwać nawet z kibelka albo będąc na zakupach w Biedronce. Co do sceny indie, PS3 miało Linuxa, więc ten tego. Oczywiście potem go zaorali i już do Sony nie pałałem taką sympatią, ale to już inna historia.

DŻUJO: Bayonetta, Fallout 3, The Orange Box, Oblivion, pierwsza odsłona Assassin's Creed czy nawet GTA IV. Wiecie, co łączyło te gry? To, że na X360 działały lepiej niż na PS3 (przykładów było więcej). Powód? Deweloperzy mieli na początku problem z ujarzmieniem konsoli Sony. Jeśli cofniemy się do lat 2006-2008, to Xbox 360 był sprzętem tańszym i „lepszym" w rozumieniu, że to, co było jego podstawową funkcją (gry), sprawdzało się na nim lepiej. Dodatkowo to X360 rozpoczął erę gier cyfrowych na dobre, z akcjami takimi jak Summer of Arcade, debiutem gier indie jak Braid czy Limbo, nie mówiąc już o popularyzacji rozgrywki online i wprowadzeniu Osiągnięć (pamiętacie, jakie był na nie początkowo szał?). Ten ostatni patent został zwyczajnie skopiowany przez Sony. A jeśli mówimy o „podziemiu"... no cóż, to X360 został przerobiony jako pierwszy, dzięki czemu w 2007 r., jeśli ktoś czuł taką potrzebę, mógł sobie grać „z kopii zapasowych". Na swój sposób Xbox 360, szczególnie na początku, był bardziej jak „pierwsze PlayStation" niż samo PlayStation 3 – tańszy, bardziej przyjazny dla deweloperów, popularny, z masą fajnych gier na start i jednoznacznie kojarzący się z grami.

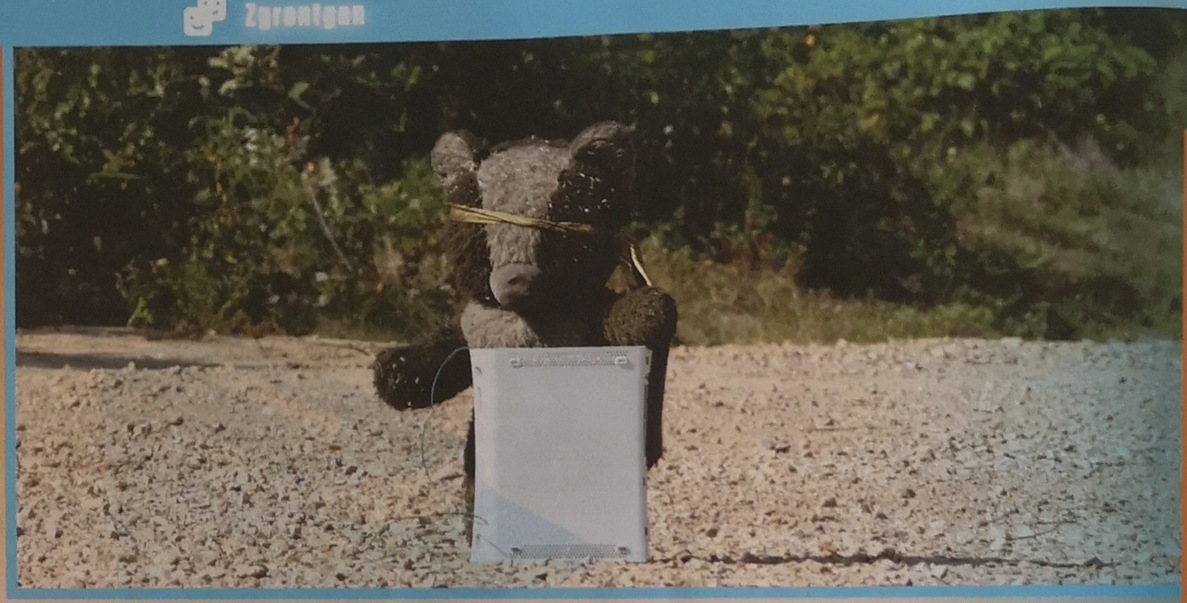
KOMODO: Akurat w kwestii awaryjności miałem dokładnie odwrotnie niż Ural, ponieważ „trzysta sześćdziesiątka" przetrwała cały swój cykl życia bez problemu, natomiast mój premierowy grubas od Sony poszedł do piachu relatywnie szybko za sprawą awarii zwanej potocznie Yellow Light of Death (YLOD) i musiał zostać wymieniony na nowy egzemplarz, który działa do dziś. No właśnie – do dziś. Podczas gdy po Xboksie drugiej generacji pozostało niewyraźne wspomnienie, PS3 wciąż stoi u mnie pod telewizorem. Przy życiu utrzymywały go te same funkcje, które stanowiły pierwotnie o jego atrakcyjności – znakomity odtwarzacz Blu-ray, wyborna przeglądarka zdjęć czy wsteczna kompatybilność. Owszem, w czasach streamingu i smart TV nie po to kupujemy konsole do gier, jednak te wartości dodane robiły różnicę jeszcze przez wiele lat. No i nie można zapominać o tytułach na wyłączność, które w wielu gatunkach wyznaczyły standardy obowiązujące w praktycznie niezmienionej formie do dzisiaj. Uncharted, Demon's Souls, inFamous, The Last of Us, Beyond: Dwie Dusze. Nie jestem pewny, czy ekskluzywne portfolio Xboksa 360 przyczyniło się do tego w porównywalnym stopniu.

MONIKA: Czerwony ring śmierci i awaryjność 360 to był ogromny cios dla firmy. Mówią, że mężczyznę ocenia się nie po tym, jak zaczyna, ale po tym jak kończy. To samo można powiedzieć o tej feralnej sytuacji, a Microsoft nawet przy tym pokazał klasę. Na pięć Xboksów (tak, tyle ich miałam :)) tylko pierwszy dotknął RRoD. Jakie było moje zdziwienie, gdy po dodzwonieniu się na numer serwisu konsultantka powiedziała: „Pani Moniko, widzę pani konsolę w systemie, proszę pozwolić, że oddzwonię, żeby nie narażać pani na koszty, gdyż dodzwoniła się pani do Czech". Sprawa została załatwiona w 10 minut, po kilku dniach zapukał do drzwi kurier z pustym kartonem, folią zabezpieczającą i etykietą zaadresowaną na czeski serwis, a ja miałam tylko włożyć konsolę do pudełka i oddać kurierowi. Na zwrot czekałam niespełna dwa tygodnie, z rekompensatą w postaci kilkumiesięcznego kodu na usługę Live. Do tego telefon badający satysfakcję klienta i poczułam się dopieszczona w każdym calu. Serwis door to door, kompetentny i miły personel sprawiły, że tak negatywne doświadczenie jak awaria konsoli pozostawiło u mnie uśmiech i pozytywne wrażenie. Dla porównania awaria przegrzewającej się Plejki 3, z powodu kiepskiego serwisu reklamacyjnego, frustracji spowodowanej szukaniem paragonu i całego zachodu związanego z naprawą przez serwis gwarancyjny, gdzie byłam odsyłana z infolinii Sony do sklepu, a od sklepu do serwisu, została finalnie naprawiona na mój koszt, a niesmak po całej sytuacji pozostał do dzisiaj.

URAL: Monika, pokaż mi bardziej awaryjną konsolę w historii. To miłe, że reklamacja wyglądała w ten sposób, ale czeski serwis brzmi trochę jak czeski film, więc strach się bać. Nie zmienia to faktu, że ta uprzejmość wynikała raczej nie z fali, ale istnego tsunami awarii i tylko w ten sposób Microsoft mógł jakoś przypudrować sytuację. Ja bym jednak wolał też pogaworzyć o grach, bo sfokusowaliśmy się na sprzęcie, który jak to w życiu ma znaczenie (zwłaszcza że Monika wspominała coś o dopieszczeniu w każdym calu – przyp. tymczasowy rednacz), ale może przejdźmy do tego, co się w szarpaniu na konsoli najbardziej liczy. Chyba wszyscy się zgodzimy, że Sony miało lepsze exclusivy i pokrywało zasadniczo wszystkie segmenty rynku, czego o Xboksie powiedzieć nie można.

ADAMUS: Co do sprzętu dorzucę tylko małą cegiełkę, bo Ural już wspomniał, ale nikt nie pogłębił – co z absolutnie najlepszym projektem pada w historii? Takim z asymetrycznymi gałkami, ciężkim, idealnie leżącym w dłoniach! Do dziś tylko DualSense tak mi się trzyma łap, a to dlatego, że częściowo czerpał z konkurencji. A co do gier, to fakt, nie ma co się kłócić o exy, Sony faktycznie ukształtowało trendy na lata (co z innej beczki troszkę zaczyna nam w tej generacji bokiem wychodzić, ale to już temat na inną rozmowę). Niemniej X360 też nie był biedny pod tym względem. Gearsy nie wpłynęły na branżę (system osłon, popularyzacja hordy)? A seria Forza Horizon, która właściwie ukształtowała nowożytny rynek ścigałek? I ja wiem, że ex, który wychodzi na PC, to niby nie ex, ale miło było w takiego drugiego Wieśka pograć na relatywnie tanim, wygodnym w obsłudze sprzęcie.

ZABŁOCKI: Zgadzam się, że pad od Xboksa 360 był fantastyczny – ciężar, układ gałek, wygoda – to wszystko było dużo lepsze od DualShocka 3, który był stworzony chyba dla małych, japońskich rączek. Ale co z tego, że były Gearsy czy Horizon (swoją drogą świetna gra, to prawda), skoro to PS3 zdefiniowało gatunek cinematic experience w grach, ustanawiając zupełnie nowe standardy w branży. Tytuły takie jak Uncharted 2 czy The Last of Us były kamieniami milowymi, do których wszyscy chcieli równać. Sony pokazało, że gra może być nie tylko rozrywką, ale też intensywną, emocjonalną przygodą narracyjną na poziomie najlepszych filmów. Te tytuły odcisnęły tak silne piętno na wszystkich dewach, że właściwie każdy duży wydawca zaczął gonić za tym doświadczeniem. PlayStation 3, z takimi grami jak God of War III czy Heavy Rain, rozkwitało na nowo, pokazując, że potrafi dostarczać produkcje, które nie tylko zapewniają czystą rozrywkę, ale także poruszają głębsze emocje. Na X360 można było co najwyżej poruszyć prawą stopą, skacząc do Kinecta.



MONIKA: Nie będę się wypowiadała na temat gier rodzinnych, które mnie nie interesują. Natomiast z przyjemnością korzystałam z jogi na Kinekcie i mieliłam Gearsy, a także strzelaniny multiplatformowe, które na Plejce niestety były dla mnie niegrywalne z przyczyn, o których wspomniałam wcześniej, a także z powodu wygody wspomnianego pada. Dodam również kwestię baterii. W Xboksie wygodnie wymieniałam baterie, na czas ładowania akumulatora, nie przerywając zabawy, na DualShocku musiałam wisieć na kablu, o który wielokrotnie potrafili potknąć się przechodzący domownicy. Niby pierdoła, a jakie ma znaczenie dla wygody użytkownika. A diabeł tkwi w szczegółach. A co do samego sprzętu, to Ural, nie wykręcaj się i lepiej opowiedz, jak to było z tymi słynnymi rdzeniami?

URAL: Monia by tylko o sprzętach i calach czy tam Cellach gadała ;) Ale co ma być z rdzeniami, że niektóre gry nie potrafiły wszystkich wykorzystać? Na zagłębianie się w układ Cell i GPU nie ma tutaj raczej miejsca, choć sam procesor był mocarny i dowiodły tego gry na wyłączność. A zatem czy możemy przejść do dyskusji, dlaczego wszyscy jednogłośnie uważamy, że to PS3 miało najlepsze exclusivy?

KOMODO: Dlatego że w tamtym czasie marka PlayStation podążała jeszcze według strategii z czasów dominacji PS2. Czyli zróżnicowane gatunkowo portfolio produkcji własnych, a także silny nacisk na ekskluzywne tytuły studiów trzecich. Choć zmiana trendu w kierunku coraz bardziej dojrzałych gier i bardziej mrocznych klimatów stawała się coraz bardziej dostrzegalna (Uncharted, inFamous, gry Quantic Dream, Killzone, Resistance), wciąż było miejsce na barwne produkcje skupione bardziej na gameplayu niż narracji (LittleBigPlanet, MotorStorm, Ratchet & Clank, WipEout, Warhawk, PlayStation All-Stars Battle Royale, EyePet), a także małe, klimatyczne unikaty – Podróż, Flower, Puppeteer, Rain czy Unfinished Swan. Natężenie produkcji własnych było imponujące i to przy jednoczesnym wsparciu dwóch konsol – na rynku w tym samym okresie istniało wszak jeszcze PlayStation Portable. Piękny czas.

MAZZI: Raptem człowiek się obudził rano czasu Sapporo, a ci już zapisali większość miejsca! Lepiej późno niż wcale! PS3 w Japonii miało ogromny atut w postaci lojalności wobec marki Sony. Xbox 360, choć wydany rok wcześniej, startował z dużą przeszkodą, bo kiepska reputacja pierwszego Xboksa nadal ciążyła na jego odbiorze w Japonii. Wielu graczy pozostało przy PS2, czekając na premierę PS3, która dla wielu była symbolem nowoczesności i technologicznej przewagi. Pamiętam, jak w Sapporo moi znajomi byli dumni ze swoich PS3 – to była konsola premium, nie tylko do gier, ale także jako centrum multimedialne z Blu-rayem. Xbox miał swoją szansę z Blue Dragon, ale premiera Wii w 2006 r. zmieniła wszystko. Wii, dzięki innowacyjnemu sterowaniu, szybko zdobyło popularność, a Blue Dragon nie zdołało przebić się w okresie świątecznym, sprzedając zaledwie 200 tys. egzemplarzy. Na dodatek Wii nie tylko przyciągnęło casualowych graczy, ale zdominowało też całą generację konsol. Toriyama i Sakaguchi pewnie siedzieli z kubkami kawy, patrząc na wyniki sprzedaży swojego RPG-a, myśląc: „Serio? Tyle lat tworzenia epickiej opowieści, by przegrać z grą, w której udajemy, że gramy w kręgle w salonie?". Prawdziwa ironia losu, że w Japonii to nie PS3 ani X360 wygrały tę generację, tylko Wii. Mario wszedł znienacka, ukręcił łeb smokowi i znokautował Marcusa Fenixa Wiimote'em. Game over!

PIECHOTA: Mazzi słusznie podkreśla znaczenie lojalności fanów. Jako stereotypowy milenials, dziecko PlayStation, nie umiałem wejść w tę generację inaczej, nawet jeśli wiele znaków na growym niebie sugerowało Xboksa 360. Sony jechało na nostalgicznych oparach przez kilka długich lat, nim zasłużyło na zaufanie graczy. Zaczynałem swoją przygodę jako delikatnie zaślepiony fan, kończyłem jednak z pełną świadomością toksyczności wojenek konsolowych. Lepiej później niż wcale. I jest spora szansa, że finalny wynik, ta końcowa przewaga PlayStation 3, to efekt wieloletniego „gaszenia pożarów", na które Japończycy bynajmniej nie byli przygotowani. Niemniej sterta marzeń o PS3 została brutalnie zweryfikowana. Szczególnie u tych odbiorców, którzy kochali dotychczas japońskie oblicze Sony. Myślę, że prawdziwym zwycięzcą starcia tych dwóch sprzętów jest szeroko rozumiany Zachód (stąd

taka, a nie inna ósma generacja konsol). I to była esencja „rewolucji" ery HD.

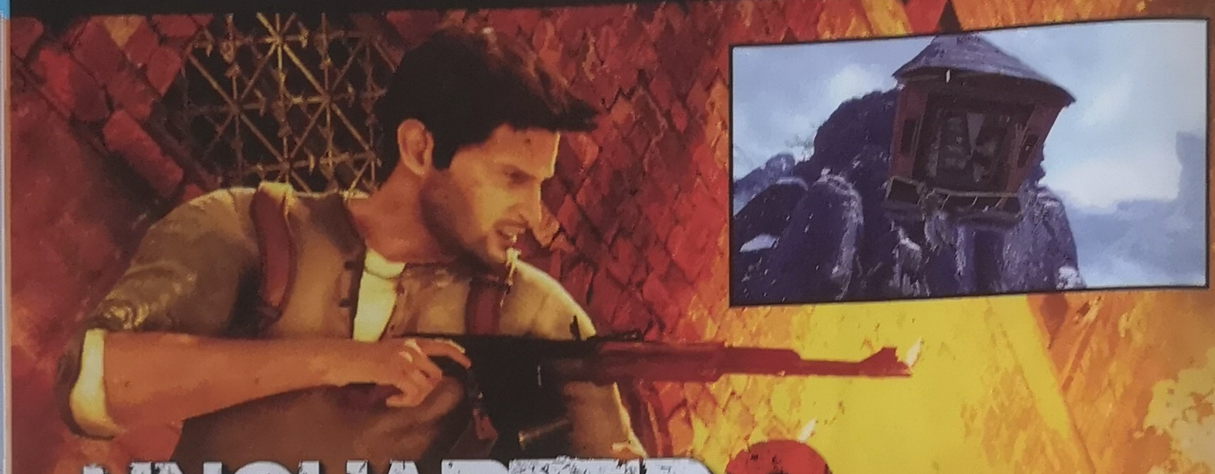
DŻUJO: Japończycy, w sporej mierze, „przegrali" siódmą generację konsol, nie będąc w stanie konkurować z talentem deweloperów na Zachodzie (Kenji Inafune w 2009 r., podczas TGS, powiedział, komentując stan japońskiej branży: „Our game industry is finished"). Na tym trendzie skorzystali też Polacy – pamiętajmy, to X360, a potem PS3 były miejscem narodzin prawdziwych, pierwszych konsolowych gier z Polski. Ale, no właśnie, to przywiązanie do marki, a zarazem jego brak sprawiły, że X360 poradził sobie tak doskonale na samym początku. Gracze chcieli nowej, fajnej konsoli, niekoniecznie „kolejnego PlayStation 3". I dostali ją. Przez pierwsze lata wszystkie czołowe gry, jeśli były wydane na dwóch platformach, przychodziły do recenzji w wersji na X360, bo PS3 nie był „pewną" platformą. Sytuacja ustabilizowała się dopiero po kilku latach, a wtedy obie konsole szły już łeb w łeb. Wszyscy na tym korzystali, bo obie firmy musiały walczyć o klienta. Nie było tak, że gry na wyłączność na X360 były znacznie gorsze od tego, co wyszło na PS3 – były inne, ale były dobre. I to była platforma do FPS-ów, wtedy najmodniejszego gatunku, nie PS3. Bez silnego X360 nie byłoby mocnego PS3 i vice versa. O tym, jakie skutki przynosi brak konkurenta, dowiedzieliśmy się w ostatnich latach, kiedy PlayStation ponownie zdominowało rynek, ale to już inna historia.

KOMODO: Dżujo spuentował całą naszą nieco przydługą dyskusję w chyba najlepszy możliwy sposób, pora więc na ostateczny redakcyjny werdykt w tej wydawałoby się minionej, a jednak wciąż budzącej spore emocje sprawie. I jak można się było domyślić, głosy są wyrównane równie mocno, co sama generacja ,której dotyczą. Podczas gdy Ural, Piechota, Maciek Zabłocki i ja sam opowiadamy się za wyższością PlayStation 3, na zwycięstwo konkurenta od Microsoftu wskazali Rozbo, Adamus, Monika i Dżujo. Decydujący głos będzie należał więc do Mazziego! Werble!

MAZZI: Zdecydowanie PlayStation 3. Może to moje japońskie doświadczenia, ale PS3 miało dla mnie o wiele większe znaczenie w perspektywie czasu. Xbox 360 miał świetny start – sam kupiłem go na premierę i bardzo mnie cieszył – ale ostatecznie to PS3 przetrwało próbę czasu. Rozbo słusznie wspomniał, że Xbox 360 był świetną platformą „do grania" i miał przewagę w multiplayerze, a Monika zauważyła, że Xbox Live zrewolucjonizował granie online. Jednak PS3 rozwijało się w innych kierunkach, a Komodo dobrze podkreślał, że PS3 miało wiele technologicznych atutów, jak Blu-ray, wsteczną kompatybilność czy świetne exclusivy. Trudno nie przyznać racji Uralowi, że to PS3 miało najbardziej zaawansowany sprzęt, choć Xbox miał początkową przewagę. Prawda jest jednak taka, że zarówno Xbox, jak i PS3 dostarczyły niesamowitych wrażeń, a na koniec wygraliśmy my – gracze. To była generacja, która ukształtowała całą branżę na kolejne lata.

OBÓZ PLAYSTATION 3
Komodo
Mazzi
Piechota
Ural
Zabłocki

OBÓZ XBOX 360
Adamus
Dżujo
Monika
Rozbo



UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

„Nie opowiedziałem nawet połowy tego, co widziałem. Gdyż nikt i tak by mi nie uwierzył..." – takim cytatem z podróżnika Marco Polo rozpoczynało się Uncharted 2: Pośród złodziei. Gra, która stała się symbolem PlayStation 3, pokazała, jak należy robić przygodowe blockbustery, i do dzisiaj pozostaje inspiracją dla deweloperów tworzących tytuły AAA.

Poszukiwacze zaginionej przygody

Kiedy okazało się, że Naughty Dog pracuje na PS3 nad „grą w stylu Indiany Jonesa", a nie kolejną platformówką, kilka osób w PSX Extreme, w tym ja, podjarało się tym kierunkiem. W którymś momencie Sony wysłało do redakcji płytkę CD (tak to kiedyś bywało) z materiałami prasowymi o Uncharted, którą Ściera mi przekazał z tekstem: „Napisz proszę zapowiedź". Zagłębiłem się w przygotowane materiały i... przepadłem. Bo oto ukazała mi się produkcja oddająca najfajniejsze momenty przygód doktora Jonesa czy Dirka Pitta, bohatera serii książek Clive'a Cusslera. „To będzie coś spektakularnego" – pomyślałem. Tak się stało, ale tylko częściowo, bo pierwsza odsłona, chociaż słusznie kultowa i uznana za dobrą, była tylko prologiem do kontynuacji, pełnoprawnie rozwijającej wizję Naughty Dog.

Debiut Uncharted 2 w październiku 2009 r. uznać można za przełomowy w historii PS3 – chociaż platforma miała już kilka udanych gier na wyłączność, przygody Nathana Drake'a sprawiły, że konsola zostawiła w tyle Xboksa 360 i PC. Żadna inna platforma nie miała takiego tytułu. Wreszcie udało się stworzyć coś, co próbowano dowieźć jeszcze w epoce PS2 (produkcje takie jak Primal czy Ghosthunter), czyli grę akcji z perspektywy trzeciej osoby, która prezentuje się jak film i korzysta z dobrodziejstw motion capture połączonych z talentem aktorów. Twór, który można pokazać osobom niezainteresowanym grami, mówiąc: „Patrz, jak teraz wyglądają gry". Myślę, że sporo z Was zrobiło tak z serią Uncharted lub The Last of Us. To był milowy krok dla branży. Taki hit nie powstał przez przypadek – Naughty Dog byli wtedy najlepsi.

PRAWIE 7 MLN SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY I STATUS JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER W HISTORII PLAYSTATION 3

Pozdrowienia z klasztoru Taktsang

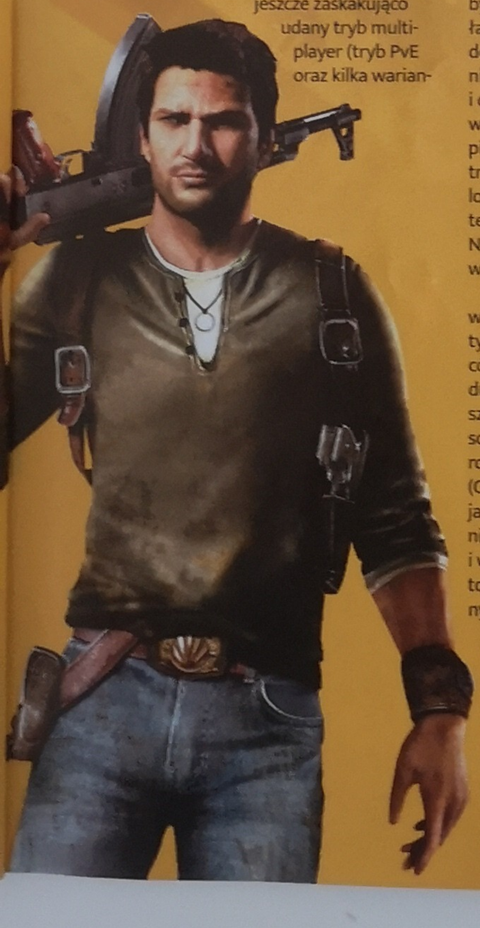
Zanim prace nad Uncharted 2 ruszyły pełną parą, twórcy mieli pół roku na stworzenie podwalin pod scenariusz i styl gry. Kluczową inspiracją okazało się być zdjęcie z klasztoru Taktsang w Bhutanie (wpiszcie sobie w wyszukiwarkę tę nazwę). Jak wspominał kilka miesięcy po wydaniu gry Richard Lemarchand, jeden z głównych designerów, fotografia sprawiła, że Himalaje stały się kluczowym elementem fabuły. To była również inspiracja dla sceny, w której Drake przedziera się przez śnieg, tracąc przytomność, aby zostać uratowanym przez tajemniczą postać. „Pomysł był zbyt dobry, aby z niego zrezygnować" – opowiadał Lemarchand. Wokół tego powstała reszta kultowej gry.

22-miesięczny proces produkcji był walką tak ciężką jak ucieczka Drake'a z pociągu na samym początku gry. Do ostatnich tygodni tytuł mierzył się ze spadkami liczby klatek animacji. Udało się to wyprostować tuż przed premierą, chociaż gra nie zawsze potrafiła utrzymać te 30 klatek. Jednak przy takiej oprawie dało się to przełknąć. Ekipa twierdziła, że produkcja wykorzystywała pomiędzy 90 a 100 proc. mocy obliczeniowej procesora Cell (nie oznacza to, że była to najlepiej wyglądająca gra na PS3 – Naughty Dog po prostu wykorzystało maksymalną moc sprzętu, jaką można było z niego wycisnąć według ówczesnej wiedzy deweloperów). Wraz z takimi sztuczkami jak praktyczne wyeliminowanie loadingów, w parze z fenomenalną oprawą graficzną i dźwiękową, Uncharted 2 na każdym etapie był ucztą.

Największym wyzwaniem okazał się być szalenie efektowny poziom na pędzącym po-

ciągu. Od oprawy, przez problemy z fizyką, która sprawiała, że rzucany granat wracał jak bumerang, a broń przeciwników odlatywała w kosmos. No i jeszcze sam pociąg, który tak naprawdę... teleportował się raz na jakiś czas, aby „wrócić" na początek wyznaczonej trasy. Oczywiście musiało się to stać w taki sposób, aby gracze tego nie widzieli. Uncharted 2 miało kilka momentów „wow", które – niczym skomplikowana scena akcji w filmie przygodowym – robiły gigantyczne wrażenie. Od wspomnianego pociągu, przez ucieczkę przed pędzącą ciężarówką, na rozpadających się budynkach kończąc. A wspomniana, otwierająca scena z Drakiem wiszącym na wagonie stała się wręcz symboliczna. To była swoistego rodzaju podróż cyfrowym rollercoasterem, w którym mieliśmy wykupione najlepsze możliwe miejsca.

Na to wszystko nałożyła się jeszcze udana mechanika łącząca elementy platformowe ze strzelanką, walką i prostymi zagadkami. Odpowiednio wyważona mieszanka sprawiła, że Uncharted 2 (na zwykłym poziomie trudności) przechodziło się płynnie, co najmniej, jak gdybyśmy oglądali film. Ewentualne zgony były nieliczne i mało frustrujące. Wszystko wyważono. Do tego dorzucono jeszcze zaskakująco udany tryb multiplayer (tryb PvE oraz kilka wariantów PvP), który znalazł swoich fanów. Gra Naughty Dog zapadła w pamięci tak wielu ludziom nie tylko ze względu na boską grafikę, efektowne sekwencje czy udanie zrobione sekcje strzelane. Było coś jeszcze.



Czy ktoś tu mówi po polsku?

Jest taki fragment w Uncharted 2, kiedy Drake budzi się w tybetańskiej wiosce i – wraz z graczem – zaczyna chodzić po okolicy, przyglądając się ludziom, próbując się z nimi dogadać. A to sobie kopnie piłkę, którą grają dzieciaki, a to otworzy skrzynię ze skarbem. Zero presji, chwila „zwykłego życia" w grze, która do tego momentu była przepełniona nieustanną akcją i adrenaliną. Ta niepozorna, zainspirowana grą indie The Graveyard (staruszka spacerująca po cmentarzu) scena była bardzo istotna dla graczy, bo pokazywała, że Nate to nie tylko biegająca maszyna do zabijania. Gracze polubili tego awanturnika i jego ekipę kompanów, Sully'ego, Chloe i oczywiście Elenę. To nie były trójwymiarowe modele z gry wideo, ale fantastycznie napisane i zagrane postaci, które sprawiły, że trzymaliśmy za nie kciuki, chcąc poznać ich losy, aż do pamiętnego epilogu w Uncharted 4. Duża w tym zasługa tria Amy Hennig, Neil Druckmann i Josh Scherr. Ponadczasowa robota.

Ale na tym nie koniec, bo jeśli graliśmy w rodzimą wersję językową, to chodzący po tybetańskiej wiosce Drake pytał mieszkańców: „Czy ktoś tu mówi po polsku?". Polski dubbing Uncharted 2 był małym dziełem sztuki za sprawą dobrze przetłumaczonego scenariusza i fantastycznej gry aktorskiej Jarosława Boberka (Nathan), Anny Gajewskiej (Chloe), Izabelli Bukowskiej (Elena) i Andrzeja Blumenfelda (Sully). Prawda jest taka, że niektórzy gracze nie będą czytać napisów i wolą grać po polsku – Uncharted 2 dało im to, czego chcieli, pogłębiając tę więź z głównymi bohaterami.

Prawdziwy skarb

Prawie 7 mln sprzedanych egzemplarzy, status jednej z najlepszych gier w historii PlayStation 3 – taki był finał przygody Drake'a. Dwa lata później powrócił on w Uncharted 3: Oszustwo Drake'a, udanej kontynuacji i godnym zamknięciu trylogii na PS3. Nie był to tytuł tak rewolucyjny, ale jak na standardy „części trzecich na tej samej platformie", z którymi bywa różnie – patrz chociażby Assassin's Creed III (ale przygodę Connora to ty szanuj, to imo najlepsza część tamtej ery! – przyp. tymczasowy rednacz). Nie sposób było myśleć o PlayStation 3 bez trylogii Nathana Drake'a. Sukces PS3 to m.in. sukces Uncharted.

„Często tworzymy gry z myślą o doświadczonych graczach, zapominając o tym, że zwykły użytkownik też chciałby przeżyć coś, co jest interaktywne, ale zbyt często okazuje się to dla niego zbyt wymagające doświadczenie" – w ten sposób Amy Hennig, kilka lat po premierze Uncharted 2, opowiadała o tym, że należy tworzyć bardziej uniwersalne tytuły. Chociaż dzieło Naughty Dog nadal było grą w klasycznym tego słowa rozumieniu, zaoferowało odbiorcom znacznie więcej, pokazując prawdziwą siłę nowej generacji tytułów, które wreszcie za sprawą mocy PS3 stały się fuzją filmu i gry, łącząc najlepsze aspekty obu mediów. To był największy skarb, jaki gracz mógł odnaleźć w Uncharted 2: Pośród złodziei.

WERDYKT
Dżujo

10-

▲ przygoda, skala, bohaterowie, grafika i tryb multi

▼ fabuła oparta na schematach

PODSUMOWANIE:

Marco? Polo! Esencja przygody, prawdziwy system-seller i absolutny kult.

Deweloper: **Naughty Dog**
Premiera: **2009**
Gatunek: **przygodowa**

grand theft auto IV

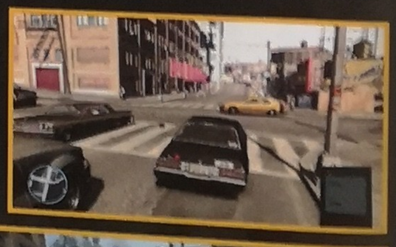
„My już są Amerykany, mamy glany, my są pany!" Tak w pierwszej połowie lat 90. śpiewał pewien adonis z wyraźną nadwagą, którego największym sukcesem estradowym było pokazanie czterech pryszczatych liter Buzkowi. Faktem jednak pozostaje, że wówczas jeszcze Stany Zjednoczone zdawały się być dla wielu osób z naszego regionu upragnioną Mekką i atrakcyjną destynacją zarobkową i bez wątpienia nie tylko nad Wisłą mocno zakorzeniona w wyobraźni społecznej była wizja „amerykańskiego snu". A że ten sen często oznaczał fizyczną, kilkunastogodzinną orkę na budowie, bieganie bez zabezpieczeń i ubezpieczenia po rusztowaniach, spanie w wannach i ucieczki przed czarnoskórymi gangami, tego już w piosenkach naszych bardów nie było. Niemniej Niko Bellic, choć pochodził z byłej Jugosławii, chyba natrafił na utwór „Stany" autorstwa T.Love, w którym Muniek śpiewa między innymi: „Normalnie stary w każdym klubie, Na każdym rogu ulicy, Wszyscy na koksie ostra dilerka, Na luzie zawodnicy (...) Normalnie w Stanach nie ma przebacz, Profesjonalna sprawa, Każdy ma gana, jest zawodowo, Po prostu superzabawa". Takie było wówczas wyobrażenie żywota w amerykańskim mocarstwie i nic dziwnego, że wielu łasych na łatwą mamonę i podatnych na opowieści o bezgranicznej wolności przemierzało Atlantyk i potem często, choć oczywiście nie zawsze, zaliczało twarde zderzenie z rzeczywistością. U naszego bohatera Niko, kuszonego przez kuzyna Romana wizją wspaniałego i wygodnego życia, było to wręcz zderzenie z betonową ścianą.

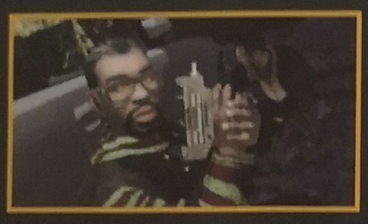
Mrok Liberty City

GTAIV to jedna z mroczniejszych inkarnacji popularnej serii. Dotąd, może poza GTA2, były to gry mocno rozrywkowe, ukazujące świat w krzywym zwierciadle i sprzedając nam wizję fajnego przestępcy, któremu – nawet jeśli środowisko i znajomi ciągną go w dół, jak choćby w GTA: San Andreas – ostatecznie udaje się osiągnąć sukces, szampan leje się strumieniami i wszystko jest posypywane koksem, jakby był to cukier puder. Czwórka (choć w praktyce to już dziewiąta gra z logiem GTA) była znacznie poważniejsza i realistyczna, za co zresztą zbierała momentami srogie baty. Choć bowiem tytuł ponownie rzucał nas do Liberty City, to tym razem czuć było brud Nowego Jorku, który był dla twórców bezwstydną inspiracją. Miasto nie było już piękne jak z widokówki, podziały społeczne były aż nazbyt widoczne, a amerykański sen jawił się tylko jako fatamorgana, majacząca gdzieś tam, na odległym, trudnym do dostrzeżenia horyzoncie. Nie było już tak zabawnie i wystrzałowo jak w San Andreas czy tak rozrywkowo i klimatycznie jak w Vice City. Ciężar materiału dało się również odczuć w oprawie graficznej. Realistycznie oddana, obsyfiała metropolia to jedno, ale same postaci nie były już tak karykaturalne jak w poprzednich odsłonach, tylko nabrały bardziej rzeczywistego charakteru. Czy była to tylko kwestia postępu technologicznego, który pozwalał na więcej, czy też może był to skrupulatnie zrealizowany zamysł twórców? Tego się pewnie nigdy nie dowiemy, ale bez wątpienia GTAIV było w materii gier z otwartym światem przełomem. I wirtuozi z Rockstar świetnie zdawali sobie z tego sprawę. Bohaterem pierwszego zwiastuna, zatytułowanego „Things Will Be Different", nie był Niko Bellic, który pojawiał się pod sam koniec. Było nim miasto – majestatyczne cienie wędrujące po lustrzanych fasadach drapaczy chmur, promienie słońca przenikające do atriów biurowców, pracujące zawieszenia przejeżdżających samochodów, setki ludzi przelewających się przez ulice, gołębie gruchające na pomnikach i neony reklamowe na Star Junction. To była rewolucja.

Powaga i powtarzalność

Dla wielu graczy rewolucją były też same misje, ale niekoniecznie taką, jakiej oczekiwali. Choć oczywiście duch GTA był obecny w czwórce, to – jak wspomniałem – była to mimo wszystko dość mroczna i momentami smutna opowieść. Dalej można było się rozbijać autami na ulicach, bawić w minigierki, rozwalać z wyrzutni rakiet, co popadnie, ale poważna fabuła determinowała w dużej mierze rozgrywkę, przez co dla wielu misje okazały się powtarzalne i czasem pozbawione polotu. Oczywiście gra na każdym kroku nadrabiała fabułą i dobrze rozpisanymi postaciami, odkrywanie miasta i jego zakamar-



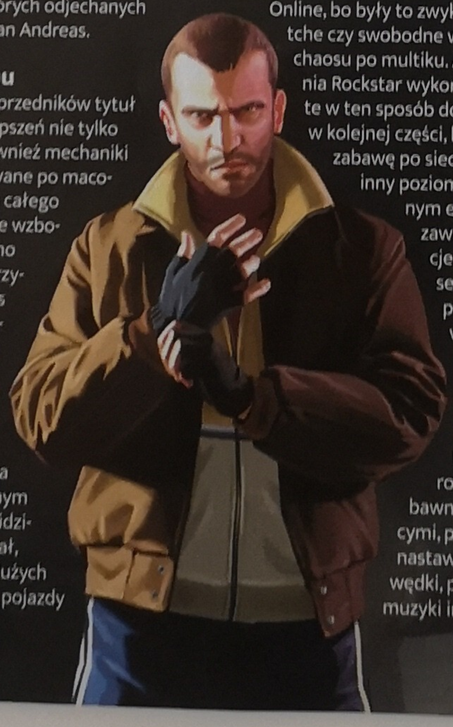


ków oraz okolic samo w sobie dostarczało masy frajdy, niemniej większość zadań sprowadzała się do teleportowania się z miejsca na miejsce, odstrzeleniu kogoś i pozbycia się ścigającej nas policji. Urozmaicenia były dość rzadkie, ale się trafiały, szczególnie za pomocą barwnych postaci, takich jak Patrick „Packie" McReary, nasz główny antagonista Dimitri Rascalov, czy Brucie Kibbutz, który mógłby być trzecim bratem założycieli zespołu Right Said Fred. Jedną z ciekawszych misji była choćby Three Leaf Clover, przywodząca na myśl film „Gorączka", w której napadaliśmy na bank w Chinatown i jak to w skrupulatnie zaplanowanych napadach bywa, nie wszystko poszło w nim zgodnie z założeniami. Sporo frajdy dostarczało także zadanie Truck Hustle, w którym naszym celem było zwędzenie ciężarówki triadzie. Trochę tylko szkoda, że nie wszystkie zadania mogły się poszczycić takim polotem, a i tym daleko było do niektórych odjechanych akcji z Vice City czy San Andreas.

Stare po nowemu

W porównaniu do poprzedników tytuł wprowadził masę ulepszeń nie tylko w kwestii oprawy. Również mechaniki nie zostały potraktowane po macoszemu i doczekały się całego spektrum zmian, które wzbogacały zabawę. Dodano choćby możliwość korzystania z osłon podczas strzelanin, co wprowadziło jakże przydatny walor taktyczny do licznych potyczek. Zmieniono również model jazdy samochodów, choć tu zdania były podzielone – jednym siadł, a inni go nienawidzili. Mnie nie przeszkadzał, choć bywało, że przy dużych prędkościach niektóre pojazdy były ciężkie do opanowania. Jak to zawsze w GTA bywało, tak i tutaj rozgrywkę ubarwiały nam również liczne misje poboczne. Oprócz tradycyjnej zabawy w taksówkarza czy policjanta fajnym urozmaiceniem były spływające na nasz telefon zadania od Fixera, tajemniczego osobnika, który zlecał nam płatne zabójstwa. Dzięki temu Niko mógł się poczuć jak Agent 47 z Hitmana. Gra wprowadziła też tryb wieloosobowy, który mocno wydłużał żywotność tytułu, choć oczywiście nie mówimy tutaj nawet o namiastce GTA Online, bo były to zwykłe deathmatche czy swobodne wywoływanie chaosu po multiku. Ale bez wątpienia Rockstar wykorzystał zdobyte w ten sposób doświadczenia w kolejnej części, która wrzuciła zabawę po sieci na zupełnie inny poziom. Nieodłącznym elementem GTA zawsze były też stacje radiowe, które serwowały znane przeboje i dodawały sporo kolorytu podczas podróżowania samochodem. Począwszy od tradycyjnych rozgłośni z zabawnymi prowadzącymi, poprzez stacje nastawione na pogawędki, po puszczanie muzyki instrumentalnej. Jak zawsze każdy mógł znaleźć coś dla siebie, choć dla mnie chyba już na zawsze niedoścignionym wzorem pozostanie Vice City i nieśmiertelny radiowiec Fernando Martinez.

BYŁ TO NIEZMIERNIE ROZBUDOWANY I ROZLEGŁY TYTUŁ, NAWET Z DZISIEJSZEJ PERSPEKTYWY



Al Pacino świata gier

GTAIV to bez wątpienia świetna gra, która stworzyła podwaliny pod moim zdaniem idealne GTAV. Był to niezmiernie rozbudowany i rozległy tytuł, nawet z dzisiejszej perspektywy. A mógł być jeszcze większy, bo kilka miejscówek i rozwiązań nie załapało się do finalnej wersji. Pozostaje kwestia, czy z perspektywy czasu odsłona ta zasługuje na praktycznie same dyszki, średnia na Metacriticu to imponujące 98%. Cóż, odpowiedź nie jest jednoznaczna. Jako bezgraniczny fan produkcji z uniwersum Grand Theft Auto początkowo byłem zafascynowany, ale zabrakło mi nieco elementu szaleństwa, który dotąd serię charakteryzował. Należę również do obozu, który uważał misje z GTAIV za dość powtarzalne i monotonne, co nie przeszkodziło mi w przejściu gry kilka razy. Niemniej stoję na stanowisku, że takie GTAV świetnie się broni przed upływem czasu, a czwórka, cóż, jest trochę jak Al Pacino. Wygląda już jak stary dziad, ale i tak wciąż potrafi wyrwać niezłą dupę.

WERDYKT
Ural

9

▲ oprawa, otwarty świat, multum możliwości

▼ dropy FPS-ów, powtarzalne misje

PODSUMOWANIE:

Jedna z najważniejszych gier swojej generacji, choć niepozbawiona drobnych wad.

Deweloper: **Rockstar North**
Premiera: **2008**
Gatunek: **przygodowa**

Od premiery GTAV na PlayStation 3 minęło już 11 lat. Kto by uwierzył? A gra dalej jest powiewem świeżości, zwłaszcza w „przebudzonych" czasach, w których wszyscy mają być pod linijkę jak w komunistycznych Chinach i nie wolno nikogo urazić, bo się popłacze i pójdzie poskarżyć Fejsbuniowi, licząc, że zbierze dużo łapek w górę i hipokrytycznych przytulasów. Dżizas!

Stara, ale jara

W momencie kiedy Trevor z ekipą wbili z kopa na konsolę Sony, ta już była seniorką, ale na tyle żywotną, że potrafiła jeszcze dobrze pociągnąć... tak rozbudowaną i pełną detali produkcję jak wiekopomne dzieło od Rockstara. Z jednej strony to dobitny dowód na kunszt programistów odpowiedzialnych za najbardziej niegrzeczną serię gier w historii, z drugiej potwierdzenie, że PS3 było sprzętem wyprzedzającym swoją epokę. Piąta odsłona, w której zawitaliśmy do Los Santos i jeszcze bardziej rozległych okolic, była z pewnością dużo bardziej barwna i mniej mroczna niż poprzednia część, w dodatku każdy z protagonistów po prostu dał się lubić. Michael, były mafiozo z brzuszkiem, był przekomiczny w próbach opanowania swojego życia i postrzelonej rodzinki, Franklin był przeziomalem, który chciał się wybić z kiepskiej dzielni, ale znajomi robili wszystko, co w ich mocy, aby ten nie rozwinął w pełni skrzydeł. No i był Trevor, grający we własnej lidze, mający wywalone na konwenanse, zakręcony jak ruski termos szaleniec, do którego momentalnie pałało się sympatią. Zwłaszcza gdy popylał nago w samej pielusze czy dla zabawy podłączał przyrodzenie znajomego do akumulatora. Już sam początek gry, w którym nasz łysiejący amoroso bezwstydnie posiadł dziewczynę głównego bohatera z The Lost and Damned, by potem zapoznać mózg tego ostatniego ze swoim butem, pokazywał, że GTAV nie będzie brało żadnych jeńców!

Satyra na miarę swoich czasów

Oczywiście produkcja oferująca w tamtych czasach bogaty otwarty świat musiała iść na pewne kompromisy jakościowe. Rozdzielczość 720p i 30 klatek na sekundę (ze sporadycznymi dropami) to w dzisiejszych realiach, przynajmniej na papierze, popelina, ale mało kto miał wówczas telewizor wielkości ściany, więc gra prezentowała się nad wyraz dobrze. Kolejne generacje wprowadziły nie tylko lepszą rozdziałkę i prawilne 60 klatek na sekundę, ale i większą liczbę NPC-ów czy aut na ulicach, niemniej umówmy się – miodne gry mają to do siebie, że nawet gdy szarpiemy w nie na „kartoflu", gęba szczerzy się jak na zjeździe pacjentów konopnych. Choć każdy z naszych trzech bohaterów miał własne motywacje i doświadczenia, to ich drogi krzyżowały się wielokrotnie, zaś my jako gracze mogliśmy płynnie przełączać się między nimi, by często nakryć ich w kompromitujących sytuacjach. Co też istotne, misje miały w sobie sporo polotu i w krzywym, ale i zarazem natchnionym zwierciadle obśmiewały rzeczywistość tamtych czasów, wcale nie tak bardzo minionych, jak sekciarsko podchodzące do pracowników korporacje, uzależnienie od mediów społecznościowych czy rosnącą popularność smartfonów. Niektóre zadania wymagały także bardziej drobiazgowego planowania i gracz mógł decydować o tym, w jaki sposób chce je ugryźć (czy np. wbije na miejscówkę z kopa, czy woli bardziej subtelne podejście), ba, do niektórych fuszek można było zatrudniać specjalistów, którzy różnili się umiejętnościami i dolą, jaką trzeba było im po wykonanym zadaniu odpalić.

Fenomen

Pisząc o GTAV, nie można nie wspomnieć o GTA Online. Sieciowy dodatek pojawił się kilka tygodni po premierze podstawki i rozwinął się w jedno z najpopularniejszych multiplayerowych doświadczeń, masowo ogrywane po dziś dzień. Szalone misje, wspólne napady czy zwykłe włóczenie się po Los Santos nabrały zupełnie nowego wymiaru, choć sam wolę singla i nic na to nie poradzę. Jedno jest pewne – GTAV to fenomen i istny tytan gamingu. Gra zarobiła ponad miliard zielonych w trzy dni od premiery i wciąż jest jedną z najchętniej kupowanych produkcji. Ale nic w tym dziwnego. Trevora po prostu nie da się nie lubić.

WERDYKT
Ural

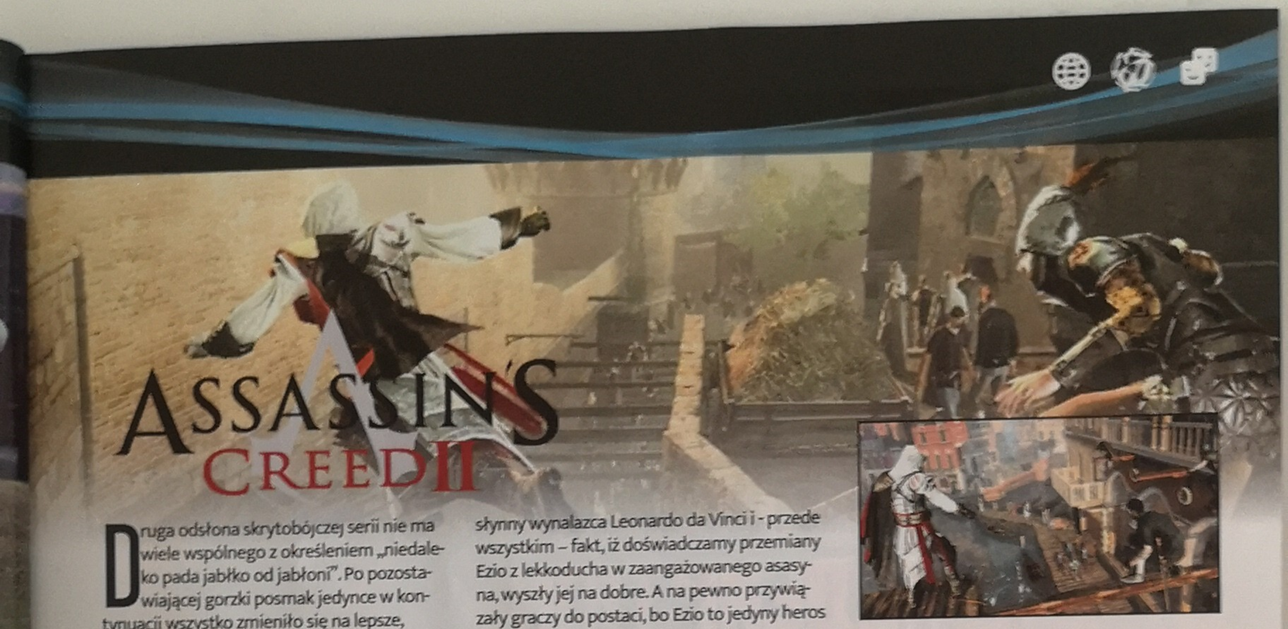
10

▲ oprawa, Trevor, świetny gameplay

▼ dropy FPS-ów

PODSUMOWANIE:
Możliwe, że to najlepsza gra w historii.

Deweloper: Rockstar North
Premiera: 2013
Gatunek: przygodowa



Druga odsłona skrytobójczej serii nie ma wiele wspólnego z określeniem „niedaleko pada jabłko od jabłoni". Po pozostawiającej gorzki posmak jedynce w kontynuacji wszystko zmieniło się na lepsze, ładniejsze, dłuższe czy zrobione z większym rozmachem. I wiele z tych nowości postawiło solidny fundament, na którym Assassin's Creed opierało się latami.

Początek nowej trylogii

Oryginał osadzono w Ziemi Świętej – choć tamtejsza zabudowa nie pozwoliła zabłysnąć parkourowi – rozgrywkę oparto na powtarzalnych misjach, które choć prowadziły do szeregu będących głównym celem zabójstw, to odbijały się powtarzalnością, a protagonistą uczyniono mało przebojowego mnicha. Pierwsza gra ustanowiła pewne zasady serii: parkour, rozgrywkę opartą na skradaniu się i historyczną scenerię. Ale jednak przeskok do renesansowej Italii – w której wspinaczka błyszczała dzięki wertykalnie rozbudowanej mapie, fabuła wrzucała nas w niemal 150 misji w różnych zakątkach kraju, a jej bohaterem był szlachcic-awanturnik, Ezio Auditore da Firenze – był znaczący. Młokosa nie dało się nie lubić. Ezio był typem hulaki, co to po południu bierze udział w miejskiej bijatyce, aby następnie nad ranem zwiewać przez okno z sypialni młodej niewiasty przed jej rozwścieczonym ojczulkiem, co staje się dobrym pretekstem do przebieżki po dachach. Może i historia jego zemsty za śmierć rodziny, prowadzącej Włocha po kolejnych szczeblach organizacji templariuszy aż do szczytu, czyli papieża Aleksandra VI, była nieskomplikowana. Niemniej wplecenie w nią jeszcze większej liczby postaci z kart historii, również tych nam pomagających, jak słynny wynalazca Leonardo da Vinci i - przede wszystkim – fakt, iż doświadczamy przemiany Ezio z lekkoducha w zaangażowanego asasyna, wyszły jej na dobre. A na pewno przywiązały graczy do postaci, bo Ezio to jedyny heros w serii z aż trzema grami na koncie.

Mamma mia!

ACII kontynuował nowoczesny wątek Animusa i „odwiedzającego" wspomnienia przodków Desmonda, choć wiadomo było, co jest głównym kąskiem. Sequel miał posmak epickiej przygody również dzięki pieczołowitemu odwzorowaniu włoskiej architektury. Wyprawa na most Rialto, wspinaczka po bazylice św. Marka czy florenckim Palazzo Vecchio, wizyta w Kaplicy Sykstyńskiej to niezapomniane przeżycia. Ba, człowiek nawet chętnie zagłębiał się w opisy zabytków, miejsc i postaci, więc w zasadzie zaliczyliśmy od razu lekcję historii.

Ezio mógł dosiąść konia, popływać gondolą czy polatać wymyślną maszyną Leonardo – choć tylko w jednej misji. Zachowania NPC-ów i ich facjaty były bardziej naturalne i nawet jeśli dziś raczej straszą – a przestarzałe SI strażników sprawia, że wystarczy wtopić się w tłum (dowolnie, a nie w konkretną grupę jak w AC), aby ci, mimo ścigania nas kilka chwil wcześniej, zapomnieli, jak wyglądamy – to zatłoczone, żywe ulice czy detale jak gołębie podrywające się do lotu, gdy przebiegamy obok, nadal mogą cieszyć oko. Ezio umiał więcej niż Altair – odwracał uwagę rzucanymi monetami, przenosił ciała, rozbrajał wrogów kontratakami i korzystał z ich oręża. Choć i w jego arsenale nie brakowało ciekawych zabawek jak podwójne ukryte ostrze (również z trucizną) czy broń strzelecka. A jeśli nie szło w pojedynkę, mogliśmy zwrócić się do najemników, kurtyzan bądź złodziei po pomoc w walce, chwilowe odwrócenie uwagi strażników lub odciągnięcie ich z posterunku. Posiadłość rodziny Auditore robiła za bazę wypadową, a sklepy w okalającym ją miasteczku – z bronią, medykamentami czy barwnikami do asasyńskiego stroju – można było ulepszać, by oferowały tańsze towary.

Gracze uwielbiali też buszować po ukrytych katakumbach, a spenetrowanie ich wszystkich i rozwiązanie ich zagadek prowadziło do nagrody.

Cuda

Co ciekawe, pierwotnie poziomy te nie były w planach deweloperów, ale trafiły do gry, gdy zaczęto obawiać się o zbyt mało zawartości. Finalnie nieco też wycięto, by później dostarczyć DLC-ki, niemniej dwójka i tak była ogromna i nikt nie śmiał narzekać. I chyba jej jedynym negatywnym dziedzictwem była tendencja do zawalania map w kolejnych odsłonach serii masą nic nieznaczących znajdziek. Kto zebrał 100 piór w ACII, ten się w cyrku nie śmieje.

Oczywiście osiągnięcie tego nie byłoby możliwe bez rąk do pracy, bo w szczytowym momencie zespół tworzący ACII, wspomagany przez teamy Ubi z różnych stron globu, liczył 450 osób. Trzy razy więcej niż przy jedynce. Pierwsza przygoda Ezio miała wszystko, czego należałoby wymagać od porządnej kontynuacji. Nie na darmo New York Times pisał wtedy, że nowy AC dowodzi, „że deweloperzy gier dojrzewają jako artyści" i tego „jakich cudów może dokonać nowa forma rozrywki". I ja dokładnie tak zapamiętałem ACII. ☺

WERDYKT
SoQ

7+

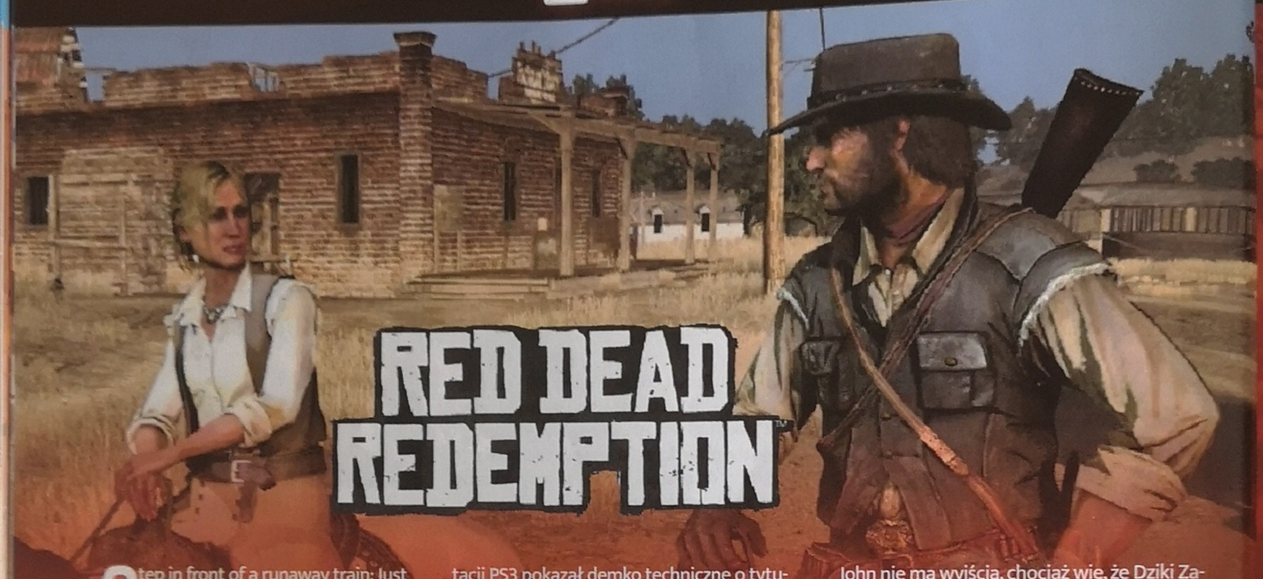
▲ włoski setting, szczegółowe i pokaźne lokacje, mnóstwo ulepszeń względem pierwowzoru

▼ nikomu niepotrzebne znajdźki

Deweloper: Ubisoft Montreal
Premiera: 2009
Gatunek: przygodowa

PODSUMOWANIE:

1,6 mln kopii sprzedanych w tydzień mówi samo za siebie – to był hicior.



RED DEAD REDEMPTION

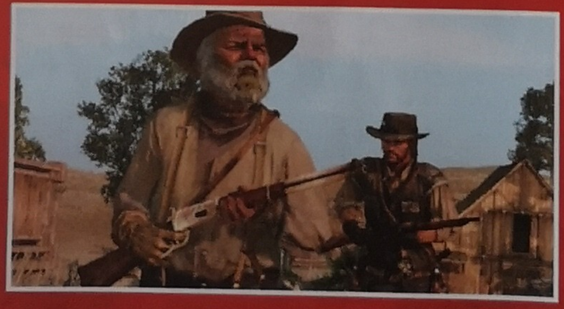
„Step in front of a runaway train; Just to feel alive again" – takimi słowami rozpoczyna się piosenka „Far Away" towarzysząca Johnowi Marstonowi, kiedy po raz pierwszy przekroczył granicę z Meksykiem. To był jeden z najpiękniejszych momentów Red Dead Redemption. Chwila zapadająca w pamięci gracza, który na tym etapie już spędził z głównym bohaterem RDR wiele godzin, jednocześnie mając przed sobą kolejne godziny przygód na Dzikim Zachodzie. Dzisiaj, znając finał losów Marstona i jego rodziny, człowiek spogląda na słowa tej piosenki zupełnie inaczej. Tak, RDR był grą wybitną, czymś znacznie więcej niż tylko „GTA na koniu".

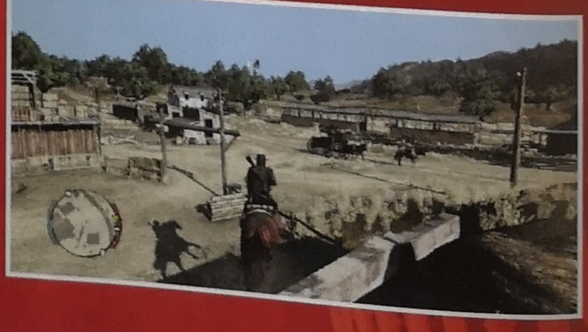
Propozycja

Rockstar po sukcesie GTAIII mógł robić, co chciał, a jednym z marzeń Dana Housera było zrobienie westernu. Firma uratowała z rąk Capcomu grę inspirowaną spaghetti westernami, znaną dzisiaj jako Red Dead Revolver. Rok po jej debiucie (PS2, Xbox, 2005) ruszyła produkcja sequela z myślą o nowej generacji konsol. Zanim świat zobaczył pierwszy trailer GTAIV, Rockstar podczas pierwszej prezentacji PS3 pokazał demko techniczne o tytule The Old West, swoistego rodzaju wstępną wizję dla RDR. „Przekroczyliśmy techniczne granice w San Andreas i w Bully. Zawsze staraliśmy się robić rzeczy, które wykorzystują technologię tak mocno, jak to tylko możliwe i do zrobienia czegoś interesującego, w przeciwieństwie do wpychania do gry wyłącznie graficznych fajerwerków z mało interesującym designem. Wiedzieliśmy, że nie możemy tego dokonać, dopóki nie przejdziemy na PlayStation 3 i Xboksa 360" – powiedział Dan Houser w rozmowie z IGN. Pięć lat, 1500 stron scenariusza, ponad 100 mln dol. budżetu i 1000 deweloperów później gracze mogli doświadczyć wizji otwartego świata autorstwa Rockstar San Diego w maju 2010 r. RDR był wielowymiarową historią, traktując o czymś więcej niż tylko o kowbojach, opisując przede wszystkim nieuchronność powtórzenia się cyklu przemocy i pokazując przemijający, mityczny Dziki Zachód. Oba aspekty widać już od pierwszych scen, w których chcący ułożyć sobie życie na nowo, wyjęty spod prawa rewolwerowiec John Marston zostaje zmuszony przez agentów federalnych do wytropienia swoich dawnych towarzyszy broni. John nie ma wyjścia, chociaż wie, że Dziki Zachód w 1911 r. to już nie jego świat, podobnie jak strzelaniny, gonitwy i bandyterka. Nie ma jednak wyjścia. Na szczęście Rockstar, oprócz fantastycznej fabuły, dostarczył mimo wszystko tego, czego chcieli, czyli wspomnianego „GTA na koniu". Kiedy gracz po raz pierwszy wysiadł z pociągu na Armadillo Station, zmierzając powoli do saloonu (bo gdzie miałby się rozpocząć western, jak nie właśnie tam?), od razu widział, że te wydane miliony, lata pracy deweloperów po godzinach (była z tego afera) i obietnice były tego warte. Rzeczywiście wylądowaliśmy na Dzikim Zachodzie – trzeba było zatem brać się za to, co prawdziwi kowboje potrafią najlepiej.

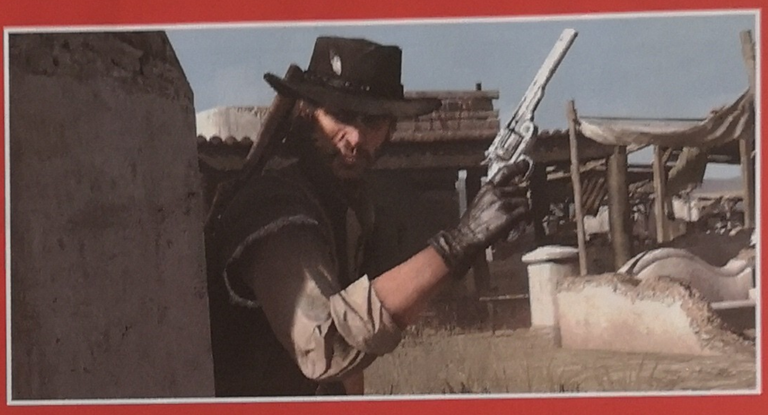
Dzika banda

Kolejne dziesiątki godzin z RDR były pokazem kunsztu Rockstara. Wraz z Johnem wykonywaliśmy kolejne misje, jak to w tego typu grach open world przystało, przemieszczając się z buta lub konno (szybka podróż była możliwa za pomocą kolei lub dyliżansów). Mechanika walki umożliwiała strzelanie w określone fragmenty ciała. Ten ostatni element był istotny, jeśli chcieliśmy





złapać poszukiwanego zawodnika „alive", a nie „dead", co przekładało się na wyższą ocenę Johna w oczach NPC-ów (witali go na ulicach, dawali zniżki w sklepach). Zabawa w rozrabiakę kończyła się niskim poziomem zaufania i listem gończym (trzeba było zapłacić, aby zniwelować wyrok). Natomiast sam system „moralności" nie przekładał się bezpośrednio na główną oś fabuły. Chociaż RDR było realistyczne na tyle, na ile można tak napisać na temat gry Rockstara, powrócił system Dead Eye znany z poprzedniej odsłony, wprowadzający spowolnienie czasu, podczas którego gracz odznacza kilka celów, aby po powrocie do „rzeczywistości" podziwiać efektowną strzelaninę. Oprócz rewolwerów, strzelb i dynamitu nie mogło zabraknąć lassa. To chyba była pierwsza w historii gra, która w tak fajny sposób oddała fizykę tego jakże charakterystycznego dla tamtego świata narzędzia. Skoro jesteśmy przy fizyce, tytuł hulał na Rockstar Advanced Game Engine (RAGE), wykorzystanym wcześniej w GTAIV. Studio wycisnęło z PS3, co mogło, generując fikcyjny kawałek Ameryki oraz Meksyku. Gra nie zawsze utrzymywała te 30 klatek, ale było to zrozumiałe w przypadku tytułów z tak rozbudowanym otwartym światem. I zaiste, w tym przypadku termin „otwarty" był bardzo prawdziwy – bez wieżowców czy innych ograniczeń rodem z Liberty City mogliśmy eksplorować środowisko, uważając wyłącznie na naturalne przeszkody. Tę obowiązkową wyliczankę zawartości RDR zakończę jeszcze wspomnieniem trybu multiplayer (do 16 graczy) umożliwiającego zabawę zarówno w trybach kooperacji, jak i współzawodnictwa. Tryby dla wielu graczy, ze względu na westernowy setting i solidną mechanikę, znalazły swoich fanów. Wróćmy jednak do Marstona i jego kowbojskiej doli.



CZŁOWIEK CHCIAŁ ŻYĆ I SPĘDZAĆ CZAS NA DZIKIM ZACHODZIE W WYDANIU ROCKSTARA, GRAĆ W POKERA POMIĘDZY KOLEJNYMI MISJAMI, EKSPLOROWAĆ PRERIĘ, UNIKAJĄC ZASADZEK I DZIKICH ZWIERZĄT, POLOWAĆ NA BANDYTÓW I OPIEKOWAĆ SIĘ WIERZCHOWCEM

Mściciel

RDR został zapamiętany nie tylko ze względu na swój otwarty świat, ale także w związku z misjami i fantastycznymi postaciami (twórcy mówią, że było ich 450, chociaż tych najbardziej kluczowych było kilkanaście). Za moment w grze, który umiejętnie łączył oba aspekty, można uznać szturm na Fort Mercer. John wraz z drużyną interesujących postaci, które zjednał sobie w trakcie zabawy, spreparowali niebanalny plan, jak dostać się do kryjówki Billa Williamsona. Specjalnie przygotowany dyliżans, niczym koń trojański, trafia do środka fortu, a potem zaczyna się zadyma. Twórcy wiedzieli, jak bawić się ze swoim uniwersum. Aby scenki przerywnikowe były wystarczająco dobre, zatrudniono reżysera nadzorującego sesje nagraniowe oraz sesje motion capture – wszystko po to, aby gra miała maksymalnie filmowy klimat. Oddanie meandrów scenariusza i skomplikowanych interakcji pomiędzy bohaterami nie byłoby bez tego możliwe. Widać to doskonale w ostatnim dialogu między Marstonem a jego byłym kompanem, Dutchem. Pamiętna scena i ostatnie słowa Dutcha okazały się dla naszego bohatera prorocze. Człowiek chciał żyć i spędzać czas na Dzikim Zachodzie w wydaniu Rockstara, grać w pokera pomiędzy kolejnymi misjami, eksplorować prerię, unikając zasadzek i dzikich zwierząt, polować na bandytów i opiekować się wierzchowcem. W ramach zabawy z formułą dodatek Undead Nightmare wprowadził do świata Marstona zombiaki. Nowe misje fabularne, pomimo tematyki, dobrze pasowały do tego świata. Zresztą w pewnym momencie na scenę wkroczył jeszcze sasquatch, ku uciesze wszystkich fanów San Andreas. Zanim zobaczyliśmy napisy końcowe, wielu graczy zżyło się z bohaterem i pokochało ten świat kowbojów. Nic dziwnego, że są tacy, dla których to RDR pozostaje najlepszą grą Rockstara, a nie GTA.

Bez przebaczenia

Ponad 20 mln sprzedanych egzemplarzy, ogromny sukces artystyczny i jedna z najlepszych gier na PlayStation 3 – konsoli, bez której technicznych możliwości RDR nigdy by nie powstał. „Jesteśmy zawsze ambitni i zawsze chcemy stworzyć jak najlepszą grę. (...) Jednocześnie to, co zrobiliśmy, to nie GTA, to RDR i to też jest coś, z czego jesteśmy dumni" – tłumaczył Houser w historycznym wywiadzie z IGN. Ta gra była jego wizją, podobnie jak sequel, który był jeszcze bardziej ambitny, może aż za bardzo, co okupiono nadgodzinami i światem będącym chwilami zbyt realistycznym jak na grę, która jednak miała sprawiać frajdę (temat na osobny artykuł). Dan Houser odszedł z Rockstara w 2020 r., co oznacza, że RDR2 był jego ostatnim, własnym projektem, tym samym kończąc pewną epokę Rockstara. Legendarna ekipa w erze PS3 dała nam GTAIV i V, a także RDR, planując jeszcze inne ciekawe projekty jak The Agency (gra szpiegowska). Niestety ta firma i jej szalone pomysły odeszły wraz z końcem ery PS3, odjeżdżając w kierunku zachodzącego słońca.

PS Śródtytuły umieszczone w recenzji to tytuły czterech westernów, które były inspiracją dla ekipy Rockstara podczas pisania scenariusza RDR.

WERDYKT

Dżujo

10

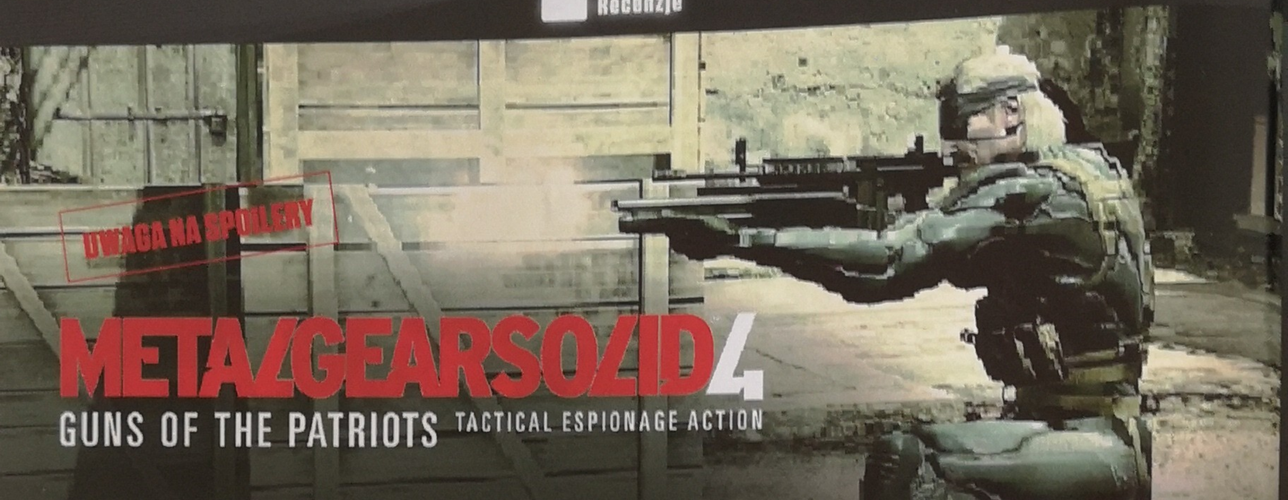
▲ świat, fabuła, bohaterowie, klimat

▼ „Our time is passed, John"

PODSUMOWANIE:

Znacznie więcej niż „GTA na koniu". Jedno z największych widowisk autorstwa mistrzów z Rockstara.

Deweloper: **Rockstar San Diego**
Premiera: **2010**
Gatunek: **przygodowa**



UWAGA NA SPOILERY

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

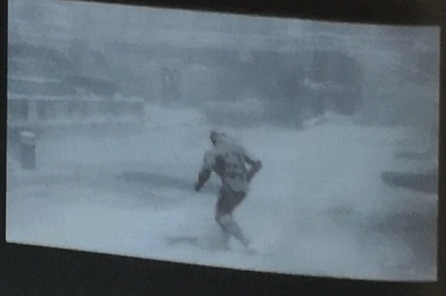
Seria Metal Gear Solid w kolejnej generacji konsol, tej z PS3 i Xboksem 360, znalazła się w dziwnym punkcie. Gracze po raz ostatni mieli przyjemność uratować świat z Solid Snakiem w 2001 r. w drugiej odsłonie wydanej na PS2. Potem Hideo Kojima i Konami jakby o Solidzie zapomnieli. Kolejna część serii, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, skupiła się na losach jego genetycznego ojca, Big Bossa, podobnie jak MGS: Portable Ops na PSP. Przenośna konsola Sony otrzymała też dwa spin-offy pozostające poza fabularnym kanonem, czyli Metal Gear Acid 1 i 2. Sam Kojima zamierzał zakończyć serię już po trójce, ale głos fanów był zbyt donośny. A momentami wręcz niebezpieczny, bo pojawiły się nawet groźby śmierci. Shuyo Murata, pierwotnie namaszczony na nowego przywódcę cyklu, został producentem, a Kojima ponownie objął stery. Hasło „No Place For Hideo" pozostało widoczne na kartonach w czwartej części gry, a dodatkowo ewoluowało w jej myśl przewodnią: „No Place To Hide".

Świat bez kryjówki

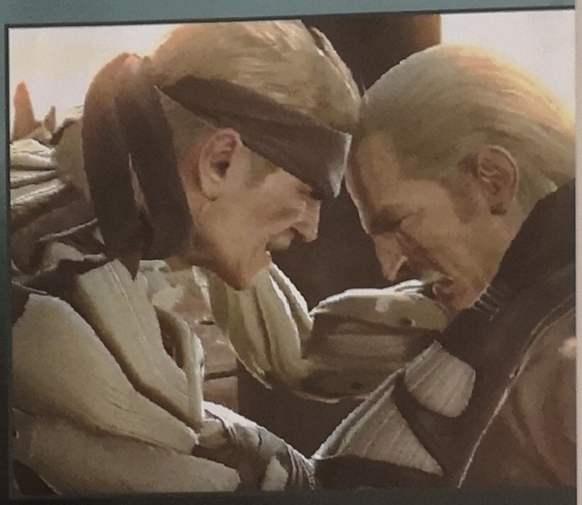
Brak możliwości ukrycia się był zgrabnym marketingowym sloganem, opisującym zmagania na Bliskim Wschodzie, bo to tam tym razem przeniosła się akcja, przynajmniej na początku. Światem wojny rządzą prywatne korporacje militarne, wyposażone w sprzęt, który faktycznie utrudnia cichą infiltrację. Nanomaszyny weszły na nowy poziom rozwoju dzięki systemowi cyfrowej identyfikacji, przypisującym broń do konkretnego żołnierza. A pośrodku tego wszystkiego Snake, którego w szokujący dla graczy sposób postarzono. Efekty klonowania, którego Snake był produktem, zaczęły zbierać żniwo, raptownie postarzając bohatera. Ale ten wraca na pole bitwy, bo wciąż ma coś do zrobienia. Zupełnie jak Hideo. Dramat pola bitwy spróbowano przełożyć na rozgrywkę. Pojawił się pasek zdrowia psychicznego; rósł wraz ze stresem wywołanym na przykład pogonią przeciwników lub wysoką temperaturą, co przekładało się na gorszą celność. Pasek można było zredukować jedzeniem, piciem oraz rzecz jasna paleniem i przeglądaniem świerszczyków. Bohatera łupało w krzyżu, zdarzało mu się wymiotować. Dramat pola bitwy stanowił też mianownik The Beauty and the Beast Unit, czyli doborowej jednostki, z której członkiniami przychodziło się zmierzyć graczowi. Każda z przeciwniczek cierpiała na PTSD i zmagała się z tragicznymi wydarzeniami z przeszłości, które jednocześnie je ukształtowały i zmieniły. W obliczu trudności wykorzystanych motywów dobrze się stało, że panie były ubrane, bo według pierwotnej koncepcji miały występować nago, jednak konieczność podwyższenia ratingu wiekowego okazała się tu decydująca. Ograniczenie tradycyjnego przemykania za ścianami wynagrodzono kamuflażem OctoCamo, który kopiował strukturę otoczenia. Snake'owi towarzyszył też Mk. II, robot pełniący funkcję codeca (czyli MGS-owego komunikatora), ale też umiejący obezwładnić przeciwnika lub sprawdzić okolicę. Drebin, nowy towarzysz broni, wniósł do gry kojarzoną dotąd z innymi tytułami możliwość kupna i rozbudowania arsenału bojowego. W środy i niedziele – tego realnego czasu – oferował sprzęt za niższą cenę, co niejednego gracza skłaniało do grzebania w systemowym zegarze.

Pożegnanie z bronią

Pierwszym zadaniem Snake'a było zabójstwo Liquid Snake'a, który wprawdzie zginął w pierwszej części, ale jego rękę przeszczepiono Revolverowi Ocelotowi i jaźń brata bliźniaka Solida przejęła kontrolę nad radzieckim wąsaczem (wiem, tego zdania nie da się przeczytać bez podrapania się w głowę). Wkrótce Snake, zwany też Old Snakiem, spotyka dwie kobiety, których gracze nie widzieli od pierwszej odsłony MGS, czyli od 10 lat – niedoszłą miłość Meryl oraz Naomi Hunter, która „podarowała" herosowi wirusa FOXDIE. Snake wciąż może liczyć na wsparcie Otacona, ale powrotów jest znacznie więcej. Raiden, coraz mniej ludzki, a bardziej cybernetyczny, zostaje sponiewierany przez Vampa; EVA, surogatka, która wydała



na świat Snake'a i Liquida, pomaga Snake'owi w Europie Wschodniej. Wszystko po to, by powstrzymać Liquida/Ocelota, który chce użyć zwłok Big Bossa, by zdobyć dostęp do systemów bojowych Patriotów. Trudno to wszystko ogarnąć rozumem, jeśli nie grało się w poprzednie odsłony. MGS4 stworzono dla fanów, ale trudno było uciec wrażeniu, że Kojima przestał trzymać w ryzach swoje fantazje i coraz częściej zaczął przekraczać granice kampu i groteski akceptowane przez większość graczy. Drebin z palącą fajki, ogoloną małpą w srebrnych majtkach był przegięciem w złą stronę, toaletowy humor związany z Johnnym Sasakim mógł śmieszyć w 1998 r. i erze rozpikselowanej grafiki, cringe wyciekający z niektórych scen i dialogów. Mocniej niż dotąd zachwiano też proporcjami między rozgrywką a filmami – tej pierwszej było relatywnie niewiele w porównaniu do poprzedniej części, dodatkowo poszatkowano ją między różne kraje i misje.

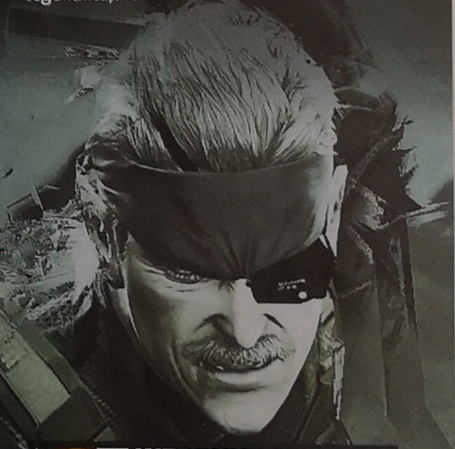


Potencjalnie zawiedzeni gracze, ale i wszyscy inni docierali jednak w końcu do momentu iście magicznego. Oto Old Snake wraca na Shadow Moses. Pięknej, trójwymiarowej wersji wyspy z pierwszego MGS-a, podkręconej dwiema generacjami rozwoju grafiki. Z głośników dochodzi znajoma muzyka. Nagle przeżywamy na nowo najpiękniejsze momenty ze swojego growego żywota. Czwarta część już do końca przywołuje kolejne wspomnienia i pozwala ze spokojem ducha oglądać napisy końcowe, gdzie nagle pojawia się nazwisko Richarda Doyle'a w roli Big Bossa. Ale zaraz, przecież Big Boss w tej grze nie żyje, a tym bardziej nie mówi... Scenę po napisach większość fanów serii umieszcza zapewne w Top 10 najlepszych chwil w grach wideo. Oto spotykają się Solid Snake i Big Boss, genetyczny ojciec tego pierwszego. A także Zero, sprawca całej tej kabały z ostatnich kilkudziesięciu lat, obecnie w stanie wegetatywnym na wózku. Zero zresztą zaraz umiera, odcięty od tlenu przez Big Bossa. Który z kolei umiera sam, zaatakowany przez wirusa FOXDIE przenoszonego przez Snake'a. A sam Snake – jak sugeruje zakończenie – wreszcie może pożyć z dala od pola bitwy.

Najlepsze nadeszło

Metal Gear Solid 4 przyjęto entuzjastycznie, do dziś pozostaje jedną z najlepszych gier na PS3. Ale z perspektywy czasu trudno nie zidentyfikować elementów, które mogłyby uczynić z niej jeszcze piękniejszą przygodę. Przesadnie długie sceny, poszatkowanie rozgrywki na rozdziały, wahadło zbyt często odbijające w stronę żenady. Dziś możemy jednak dostrzec, że to był ostatni podryg cyklu w formie, którą pokochaliśmy – bo już wkrótce, najpierw za sprawą przenośnego MGS: Peace Walker, a potem MGSV (oba opowiadały dalszy ciąg historii młodego Big Bossa), Hideo Kojima poszedł w stronę niepłynnej struktury gry (podział na misje) i tworzenia historii nie tylko przez sceny fabularne, ale i poprzez odsłuchiwanie licznych nagrań z codeca. No i to właśnie w MGS4 mieliśmy okazję na dobre pożegnać się z Solid Snakiem, który w swojej pierwszej przygodzie na PlayStation, w 1998 r., pokazał, jak niezwykłym medium potrafią być gry wideo. Dziś, w erze remasterów, remake'ów, portów gier Microsoftu na konsole Sony i gier Sony na PC, trudno wręcz pojąć, że MGS4 pozostał jedynie na platformie, na której pojawił się w 2008 r. – na PS3. Choć minęło już tyle lat od premiery, gracze nie doczekali się żadnej cyfrowej wersji, czy to poprawionej, czy oryginalnej. Powodów było zapewne kilka, konflikt Kojimy z Konami i sam stan gry powstającej na problematyczną konsolę odegrały swoją rolę. Ten stan rzeczy może zmienić Metal Gear Solid Master Collection Vol. 2, bo trudno sobie wyobrazić, by czwartej części tam zabrakło (w momencie pisania tych słów brakuje jednak potwierdzenia tego faktu).

TRUDNO BYŁO UCIEC WRAŻENIU, ŻE KOJIMA PRZESTAŁ TRZYMAĆ W RYZACH SWOJE FANTAZJE I CORAZ CZĘŚCIEJ ZACZĄŁ PRZEKRACZAĆ GRANICE KAMPU I GROTESKI AKCEPTOWANE PRZEZ WIĘKSZOŚĆ GRACZY



WERDYKT
Koso

9+

▲ porywające ostatnie godziny gry, historia, parę pomysłów gameplayowych

▼ za dużo cringe'u, nieco przegadana, poszatkowana struktura gry

PODSUMOWANIE:
Ostatnie 15 minut długiego, epickiego filmu. Ciężkostrawne dla nowicjuszy, ale genialne dla wyjadaczy.

Deweloper: **Kojima Productions**
Premiera: **2008**
Gatunek: **przygodowa**

TOMB RAIDER

W kwietniu 2009 r. Square Enix przejęło Eidos. Piękna perła w brytyjskiej koronie deweloperskiej miała być teraz zależna od decyzji Japończyków. Początki współpracy były obiecujące. Firma z Kraju Kwitnącej Wiśni odkurzyła takie marki jak Deus Ex czy Thief, ale to Tomb Raider miał zostać potraktowany iście po królewsku. Już eksperyment w postaci Lara Croft and the Guardian of Light okazał się trafiony. Ale to reboot serii i cofnięcie się w czasie do momentu, kiedy Lara dopiero nabywała swoje umiejętności, pasję i charakterek, było dla serii kluczowe.

Czas zmian

Zespół Crystal Dynamics czuł, że dotychczasowa formuła się sprała. Już skok między TR: Legend a TR: Underworld był zbyt mały dla tak posągowego cyklu. Koncepcji było wiele – jedna zakładała, że nowa odsłona postawi na kooperację, a Larze będzie towarzyszyło dziecko (tak, ekipa sporo grała w Ico i Shadow of the Colossus). To nie przeszło, uwierzono natomiast w inną ideę – jednego miejsca przez całą grę, bez podróżowania po świecie. Nowe pokolenie mogło nie rezonować z nieskończenie bogatą arystokratką, więc Lara miała być niczym niezapisana karta, która dopiero staje się mocną kobietą. Z deski kreślarskiej wyleciała jazda na koniu i nacisk na walkę wręcz, bo to mimo wszystko „nie było tombraiderowe". Podobnie jak nieco horrorowaty klimat. Gdy do sieci wyciekły materiały z planowanej gry, gracze nie byli przekonani. Również do twórców dotarło, że odeszli zbyt daleko od trzonu cyklu. Pozostał natomiast łuk, symbol samodzielnego radzenia sobie na niegościnnej wyspie. Sześć lat po rozpoczęciu prac nowa odsłona serii, zatytułowana po prostu Tomb Raider, trafiła na sklepowe półki. I dobrze odnalazła się w nowej rzeczywistości, w czym niewątpliwie pomogło rosnące zainteresowanie grami z elementami survivalu, brutalnością i poczuciem bycia zaszczutym. Lara nie była już dłużej mocną kobietą, która każdy problem mogła rozwiązać jednym z licznych gadżetów, pieniędzmi lub pyskatym nastawieniem. Stała się bardziej ludzka, nawet jeśli w efekcie zabiła więcej ludzi niż w jakiejkolwiek poprzedniej części. Utytłana w błocie i krwi, ranna, walcząca o przetrwanie. Seria musiała cofnąć się w czasie, by pójść do przodu.

#Reborn

Oczywiście to była już pełną gębą gra akcji, z często brutalnymi sekwencjami, gdzie eksploracja, będąca fundamentem serii, długimi momentami pozostawała na uboczu. Nie zniknęła jednak zupełnie, a silnik fizyczny pozwolił na skonstruowanie całkiem zmyślnych łamigłówek. O charakter Lary zadbała Rhianna Pratchett, która wcześniej z powodzeniem zilustrowała osobowości bohaterek Mirror's Edge i Heavenly Sword. I z zadaniem pokazania wrażliwej, poddawanej ciężkim próbom, ale jednak silnej, młodej kobiety poradziła sobie świetnie. Opowieść została osadzona na wyspie Yamatai u wybrzeży Japonii, gdzie Lara trafia po tym, gdy w wyniku sztormu rozbił się jej statek. Co ciekawe, nowy Tomb Raider działał na tym samym silniku, co Gex z 1993 r. – oczywiście po drodze zmieniał się i ewoluował, ale Crystal Dynamics pozostawało przywiązane do tego narzędzia. Wizualnie i pod względem klimatu gra zrobiła ogromne wrażenie i okazało się, że świat jest zafascynowany Larą po nowemu – bohaterka zagościła na okładkach dziesiątek czasopism na całym świecie, a hashtag #Reborn zagościł również na billboardach czy autobusach, wraz z obdartą, zakrwawioną, zapoconą Croftówną. W grze znalazł się nawet tryb multiplayer (w tamtych czasach klasyczne produkcje single często dostawały taki dodatek), w którym można było postrzelać się z ludźmi w sieci.

Znakomity początek świetnej trylogii

Milion sprzedanych egzemplarzy pękł w 48 godzin, a po trzech latach dobił do 9 mln, czyniąc z TR najlepiej i najszybciej sprzedającą się grę w serii. Nowa część nie mogła oczywiście przypaść do gustu wszystkim, ale kluczowe było to, że udało się wykreować nowy wizerunek cyklu, który szanował poprzednie dokonania, a jednocześnie robił krok w nowoczesność. To podejście kontynuowano w kolejnych odsłonach, Rise of the Tomb Raider i Shadow of the Tomb Raider. Ta ostatnia wyszła w 2018 r. i od tego czasu fani Lary czekają na kolejny rozdział w serii, przegryzając kolejnymi kolekcjami remasterów.

WERDYKT
Koso

8+

▲ rewolucyjna zmiana wizerunku, udane elementy survivalu

▼ mniejszy nacisk na tajemnice i zagadki

PODSUMOWANIE:

Tomb Raider potrzebował zmian i je otrzymał, zgrabnie przechodząc do nowej epoki.

Deweloper: **Crystal Dynamics**
Premiera: **2013**
Gatunek: **przygodowa**

MIRROR'S EDGE™

Numer specjalny o PS3 to szansa dla mnie, aby wrócić do niektórych moich starych recenzji w PSX Extreme, w tym do recki Mirror's Edge z grudnia 2008 r. Gra trafiła wtedy na okładkę (piękna grafika pięknej Faith), a my napisaliśmy, że to „Powiew świeżości w grach FPP". To była święta prawda.

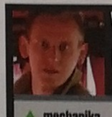
First Person Platformer

W tamtych czasach Ściera starał się, aby topowe tytuły „prowadził" ten sam zgred – pisał zapowiedzi, pojawiał się na pokazach, a w końcu napisał recenzję. Podczas gamescomu, na kilka miesięcy przed premierą ME, stałem pod drzwiami salki, w której odbywał się zamknięty pokaz gry, czekając na swoją kolej i zastanawiając się, czy ta produkcja rzeczywiście wypali. Prezentacja wypadła świetnie, skupiając się na tym, co w ME było najlepsze – połączeniu gry FPP z czymś na kształt platformówki, ze szczyptą tak modnego wtedy (Assassin's Creed!) parkouru. Kiedy w końcu otrzymałem kopię recenzencką, a musicie wiedzieć, że te docierały w tamtych czasach wcześniej niż dzisiaj (gry były gotowe wcześniej, bo nikt nie myślał o łatkach w dniu premiery czy dystrybucji cyfrowej – tytuł trzeba było wytłoczyć w znacznie większej liczbie kopii niż dzisiaj, potem rozwieźć po świecie, a to trwało), przechodziłem ją w absolutnej próżni, nie wiedząc, jak wyczekiwany tytuł ocenią inni. Ostatecznie moja opinia pokryła się z resztą recenzentów – tytuł otrzymał ode mnie ocenę 8, które określiłem „najmocniejszym 8, jakie wystawiam w tym roku". Dlaczego tak było? Mirror's Edge wygrywał klimatem i stylistyką. To nie ulegało wątpliwości. W świecie Faith, kurierki zajmującej się dostarczaniem, dosłownie, analogowych przesyłek, jedynej formy komunikacji, która nie jest nadzorowana przez wielkie korporacje, musieliśmy do perfekcji opanować przemieszczanie się po metropolii, skacząc z dachu na dach, wspinając się po rurach, wślizgując pod ogrodzeniami i biegnąc przed siebie, wyważając drzwi. Nadrzędny cel brzmiał: nie możesz utracić prędkości, musisz zawsze być w ruchu. Sterowanie, umożliwiające m.in. jednoczesny bieg (lewa gałka) i spoglądanie w dowolnym kierunku (prawa gałka), wymagało przyzwyczajenia, ale było doskonale wyważone. Twórcy dorzucili takie atrakcje jak chociażby podkurczanie nóg podczas skoku (aby nie zahaczyć o ogrodzenie) czy lądowanie z przewrotką, aby nie tracić impetu. Baza była doskonała, czego zatem wtedy zabrakło?

„WipEout w butach"

ME wszystkie karty odsłaniał już na początku zabawy – pełne spektrum możliwości Faith, w tym jej zdolności związane z walką (ta była taka sobie, na szczęście nie musieliśmy strzelać, to było opcjonalnie). Ostatnie trzy-cztery godziny z 10 wymaganych do zaliczenia gry były, niestety, dość schematyczne. Dodatkowo, chociaż przyznałem w recenzji, że projekt artystyczny był fenomenalny, to grafika nie zachwycała. Dzisiaj to właśnie artyzm i styl sprawiają, że ME zestarzało się wizualnie znacznie lepiej niż inne tytuły z tego rocznika (i kolejnych). A w bonusie dostaliśmy jeszcze superpłynną animację. Ponadto to, co wtedy nazwałem „WipEoutem w butach", czyli time triale umożliwiające pokonywanie wyznaczonych tras z coraz lepszymi wynikami, okazało się równie ponadczasowym aspektem ME, co wspomniana oprawa.

Swoją recenzję sprzed 16 lat (fak!) skończyłem życzeniem, aby gracze nie przegapili tego tytułu w zalewie świątecznych hitów. Jak wiemy, niestety Mirror's Edge nie stało się przebojem, pomimo uzyskania kultowego statusu. DICE marzyło, aby zrobić z tego trylogię. W 2016 r. doczekaliśmy się sequela, ME: Catalyst, ale „nie pykło" – gra była poprawna, ale zabrakło tej magii (robiła ją w dużej mierze inna ekipa, chociaż nadal to samo studio). Oryginał pozostaje zatem tym najlepszym, prawdziwym unikatem, o czym przekonałem się ponownie, pisząc do tego numeru. Pora zatem, oficjalnie, podnieść „najmocniejszą ósemkę roku 2008", po 16 latach, na ocenę 9. Brawo, Faith. Brawo, DICE.



WERDYKT
Dżujo

6+

▲ mechanika parkour, design świata, pomysły i bohaterka

▼ pod koniec robi się schematycznie

Deweloper: **DICE**
Premiera: **2008**
Gatunek: **przygodowa**

PODSUMOWANIE:

Biegnij Faith, biegnij – niczym wino, ta gra zestarzała się godnie.

GOD OF WAR II

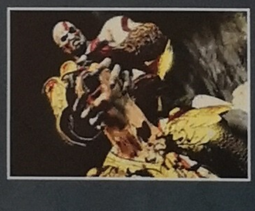
Druga część God of War zostawiła publiczność z jednym z najmniej satysfakcjonujących zakończeń w dziejach gier wideo. Z jednej strony typowo serialowy cliffhanger rozbudzał wyobraźnię i podnosił temperaturę oczekiwań do poziomu wrzenia, z drugiej jednak przerywał przygodę w kulminacyjnym momencie, oddalając jej finał w czasie o całe lata. Być może to właśnie dlatego God of War III był bodaj najpilniej wyczekiwanym odcinkiem cyklu, mimo że zapowiedzi nie zwiastowały większych rewolucji ani w serii, ani tym bardziej gatunku.

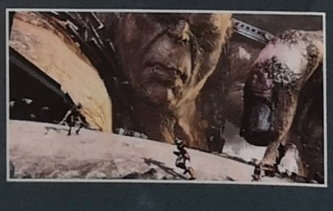
Krwawa łaźnia

Epicka historia upadku Olimpu miała jednak początkowo potoczyć się innym torem. David Jaffe, designer i reżyser części pierwszej, a także współreżyser części drugiej, wymarzył sobie bowiem wplątanie w zwieńczenie trylogii panteonów innych mitologii. Pomysł nie został jednak uwzględniony w końcowym produkcie, reżyserowanym i produkowanym już przez innych ludzi, po tym jak Jaffe poszedł na swoje, zakładając studio Eat Sleep Play. Uprzedził jednak poniekąd fakty, wszak reboot cyklu z 2018 r. korzystał z analogicznego pomysłu. Niemniej God of War III to w dalszym ciągu mitologia grecka, której bogów miał zamiar zetrzeć w proch Kratos do spółki z armią Tytanów. I co to była za jatka! Seria od początku słynęła z brutalnej widowiskowości, jednak tym razem dzięki możliwościom PlayStation 3 krew rzygała strugami na wszystkie strony, pozostając przy tym na jakiś czas na ciele naszego antybohatera. Oślepianie i miażdżenie czaszki obserwowane z perspektywy ofiary, powolne odrywanie głowy wciąż przytomnemu nieborakowi czy okrutne odcinanie kolejnych członków odczołgującemu się i błagającemu o litość przeciwnikowi to raptem pierwsze z brzegu przykłady. Aby nie przegapić ani sekundy z tych brutalnych wykończeń, autorzy wdrożyli wyjątkowo intuicyjny system QTE, wyświetlający ikony akcji wyłącznie na skrajach ekranu, co korelowało z czterema przyciskami funkcyjnymi kontrolera. Pozwalało to na egzekwowanie komend bez konieczności zerkania na wyświetlane symbole. To bez wątpienia najbardziej krwawy epizod w dziejach sagi, wciąż jednak utrzymany w nieco karykaturalnym tonie, bez powagi i i narracyjnego realizmu charakteryzującego współczesne odsłony.

Kubek w kubek

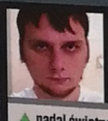
I stety bądź niestety – właściwie komplet elementów gry był silnie zakorzeniony w rozwiązaniach z poprzedniej generacji. Z jednej strony jest w tym jakaś logika, dzięki temu autorzy mogli wszak zachować stylistyczną spójność trylogii, z drugiej jednak była to już przecież tak naprawdę czwarta gra z cyklu korzystająca z doskonale znanych mechanik, a na bliskim horyzoncie majaczyła już kolejna – wydany raptem osiem miesięcy później Duch Sparty na PlayStation Portable. A że od debiutu cyklu na PlayStation 2 minęło raptem pięć lat, tak intensywna eksploatacja tego samego pomysłu nieco „wypłaszczała" unikatowość wrażeń płynących z rozgrywki. I choć sam bawiłem się w tamtym czasie przy grze całkiem dobrze, już wtedy czułem pewne zmęczenie znanym schematem rozgrywki, stąd w przeciwieństwie do wielu osób nigdy trójki nie postawiłem na szczycie rankingu serii, rezerwując to miejsce dla równie epickiej, za to dłuższej i bardziej wielowątkowej dwójki. I po 14 latach podtrzymuję swoje stanowisko. Nowe rodzaje oręża pod kątem pomysłu i obsługi w gruncie rzeczy bazowały na znanych już wcześniej broniach, z kolei kurczowe trzymanie się ukartowanych ujęć kamer i w dużej części sprawdzonych combosów zaczynało pachnieć starszą szkołą tworzenia slasherów i gra ulegała pod wieloma względami takim konkurentom jak Heavenly Sword czy Bayonetta. Dosiadanie większych przeciwników i wykorzystywanie ich w charakterze tarana miażdżącego mniejsze jednostki jak na moje oko nie dawało rady w pojedynkę dostatecznie odświeżyć znanej formuły.





Zmęczenie materiału

Niemniej jednak dzięki podkręconej na pełny regulator epickości, niesłychanej brutalności i fajnym projektom zagadek terenowych finał historii upadłego boga wojny wypadał godnie, spotykając się z bardzo entuzjastycznym odbiorem. To była jednak ta kropla, która przelała czarę, wszak wydany potem na PS3 interquel – God of War: Wstąpienie, choć znów utrzymany w podobnym tonie i mechanikach, nie mógł już liczyć na podobną pobłażliwość ze strony fanów. Z dzisiejszej perspektywy trójka jest więc już przygodą dość staromodną, żeby nie powiedzieć staroświecką i z oczywistych przyczyn nie ma szans zrobić na kimkolwiek równie wielkiego wrażenia, co na graczach wyczekujących wówczas domknięcia historii Kratosa.



WERDYKT
Komodo

7+

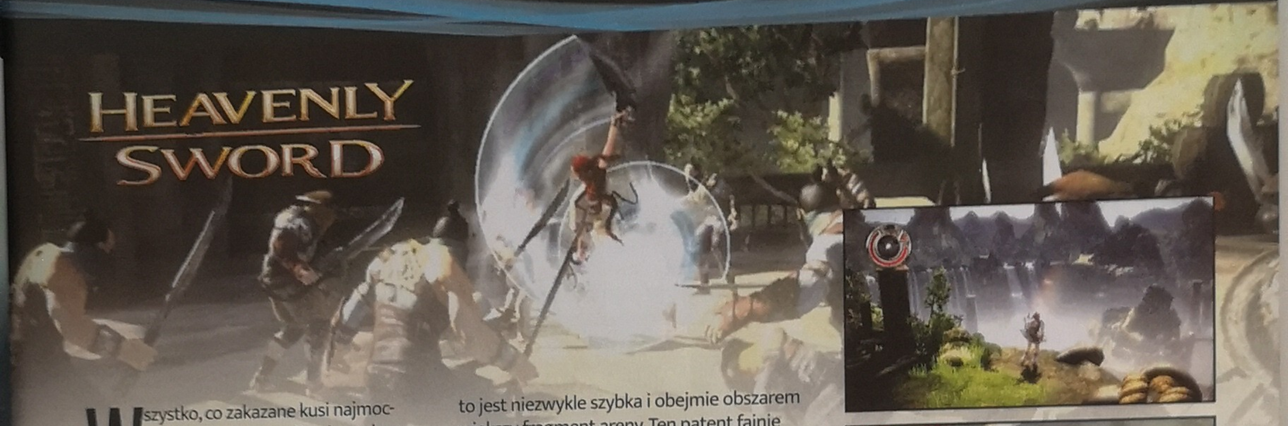
▲ nadal świetna oprawa, niesłychana brutalność, wspaniałe pojedynki z bossami, rozmach

▼ nadmiernie wyeksploatowane już mechaniki, mało innowacji w temacie broni, staroszkolna

PODSUMOWANIE:
Epicka i krwawa przeprawa, dziś już trochę jednak zbyt mocno pachnąca minioną erą.

Deweloper: **Santa Monica Studio**
Premiera: **2010**
Gatunek: **przygodowa, akcja**

HEAVENLY SWORD



Wszystko, co zakazane kusi najmocniej. Rudowłosa Nariko sięgnęła po Niebiański Miecz świadomie. „Nie zostałam wybrana. To ja wybrałam" – możemy usłyszeć w jednej z kluczowych scen w grze utalentowanego dewelopera, Ninja Theory. Tę podróż rozpoczęto w 2002 r., by pięć lat później PlayStation 3 otrzymało produkt demonstrujący faktyczne możliwości konsoli. Studio zapatrzyło się trochę w serię Dynasty Warriors, gdzie wrogów było więcej niż mrówek na ekranie, a walkę w Heavenly Sword opracowano na wzór pewnego Ducha Sparty.

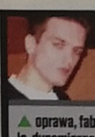
Wojownicza księżniczka

Heavenly Sword nie plagiatuje wszystkiego, za co cenimy przygodowe slashery. Taamem Antoniades zasiadł do pisania scenariusza, aby dostarczyć niezapomnianą historię. Uwierz mi, że gdy obejrzysz napisy końcowe, to wcale nie będziesz chciał powrócić do gry. Ironia polega na tym, że to zaleta w przypadku Heavenly Sword. Tę trwającą niecałe sześć godzin przygodę definiują trzy elementy: bohaterka, świat i wykonanie. Król Bohan nie ustępuje w swej tyranii i wybija kolejne plemiona. Nariko należy do jednego z nich. W akcie desperackiej walki o przeżycie sięga po zakazane ostrze, aby ocalić swój klan. Wtedy do akcji wkraczasz Ty. System walki opracowano na zasadach podobnych jak w God of War, choć dochodzą tutaj trzy postawy, w jakich działa postać – słaba, normalna i silna. Dobór odpowiedniej postawy do rodzaju przeciwnika jest tutaj kluczowy. Silna przełamuje obronę przeciwników, ale ze względu na swą powolność naraża bohaterkę na obrażenia, z kolei słaba nie zada wielkich zniszczeń, za to jest niezwykle szybka i obejmie obszarem większy fragment areny. Ten patent fajnie wyróżniał grę na tle innych ówczesnych produkcji z gatunku. Tytułowi temu wciąż jednak nieobce są jednak klasyczne już sekwencje z użyciem QTE, a finiszery ogląda się z rozkoszą. Zapomnij jednocześnie o przemocy rodem z gry Santa Monica Studio. Heavenly Sword stoi przede wszystkim opowieścią i grą aktorską. Tych wszystkich emocji, grymasów, gestykulacji nie dałoby się uchwycić bez profesjonalnego podejścia dewelopera. Ta gra to niespotykany wcześniej poziom animacji postaci. Bohan (Andy Serkis) wypada pod tym względem topowo. Wszelkie zmarszczki czy przewracanie oczami dodają tej postaci mnóstwo autentyczności. Postać Nariko to materiał na oddzielny wątek, ponieważ trudno jej nie lubić za mocny, kobiecy charakter. Towarzyszy jej Kai, która robi piorunujące wrażenie w zakresie przeniesienia ludzkich ruchów na ekran. Heavenly Sword to wizualna laurka dla każdego posiadacza PlayStation 3.

Nie tak ostro

W grze przewija się mnóstwo przeciwników, a walki są dynamiczne. Problem leży w raczej małym wyzwaniu. Nariko dosłownie dewastuje kolejne fale wrogich jednostek dzięki mocy Niebiańskiego Miecza, złączonego łańcuchem, co przypomina sławetne ostrza Kratosa. Nie zapomnisz za to potyczek z bossami. Każda jest pomysłowa i nie opiera się na mashowaniu jednego przycisku pada. W pamięci utkwią chwile, gdy Nariko korzysta z dział, by powstrzymać potężną armię Bohana. Poprzez upchnięcie tylu detali Heavenly Sword cierpi na regularny screen tearing. Gra nie zawsze radzi sobie z wydajnością. Odniosłem wrażenie, że twórcy chwilami wpuszczają na arenę zbyt wielu napastników. Doceniam natomiast Ninja Theory za dołożenie starań przy wykorzystaniu wychyleń Sixaxisa. Gra często rzuca pod nogi motywy, w których należy wychylić kontroler, aby opowieść ruszyła dalej.

Trudno nie zachwycać się oprawą. Deweloper zadbał o zróżnicowanie poziomów i nafaszerował je pięknymi widokami i kolorystyką. Niestety gracz nie może kontrolować kamery. Ujęcia są z góry zdefiniowane przez twórców. Szkoda, bo w grze naprawdę jest co podziwiać, ale trzeba pamiętać, że mówimy nadal o roku 2007, a zatem tym samym, w którym jeszcze na PS2 zadebiutował God of War II. Autorzy dorzucili do gry również interesujące dodatki niczym w filmie na DVD lub Blu-ray. Są to głównie materiały dotyczące prac na każdym etapie procesu twórczego Heavenly Sword. To jednorazowa przygoda świetnie reklamująca techniczny potencjał PlayStation 3. Trochę jej brakło do ideału, ale postać Nariko rekompensuje wszelkie słabości.



WERDYKT
Grabarczyk

8

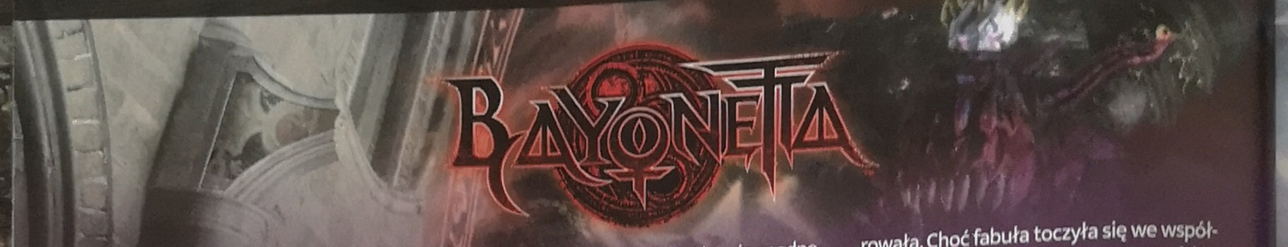
▲ oprawa, fabuła, dynamiczna walka, liczba wrogów na ekranie

▼ krótka, nagminny tearing, problemy z wydajnością

Deweloper: **Ninja Theory**
Premiera: **2007**
Gatunek: **przygodowa, akcja**

PODSUMOWANIE:

Skłaniająca do refleksji opowieść o poświęceniu, walce i glorii przy znakomitej grze aktorskiej i solidnej technologii.

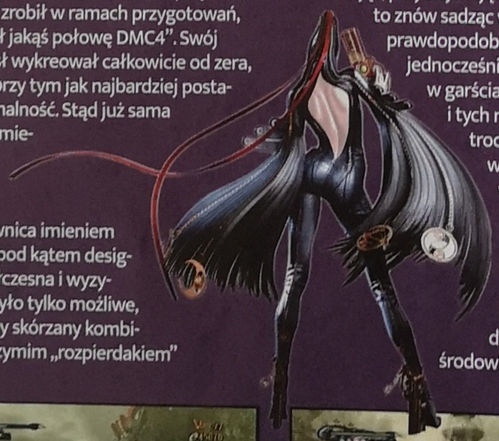


BAYONETTA

W epoce PlayStation 3 japońska szkoła tworzenia gier nie miała się najlepiej, coraz wyraźniej ustępując pola udanym produkcjom z Zachodu. Ale to właśnie wtedy zawiązało się studio PlatinumGames stanowiące komitywę pomiędzy trójką weteranów z Capcomu – Shinjim Mikamim (reżyserem pierwszego Resident Evil i Dino Crisis), Hidekim Kamiyą (reżyserem Resident Evil 2, Devil May Cry i Okami) oraz Atsushim Inabą (producentem Phoenix Wright: Ace Attorney i Viewtiful Joe). „Platynowi" szybko wyrośli na jednych z najlepszych i najbardziej płodnych twórców ówczesnej generacji, a stało się to już za sprawą dwóch pierwszych produkcji wydanych w 2009 r. – dedykowanego Wii krwawego Madworld oraz Bayonetty właśnie.

Modnie i wygodnie

Za sterami nowego slashera, który miał stanąć w szranki z wciąż cenionym wówczas cyklem Devil May Cry, stanął słynny z nonszalancji i ciętego języka Kamiya. Nie miał jednak zamiaru powielać swoich doświadczeń z produkcji pierwszych przygód Dantego czy też próbować dostosować się do ówczesnych gatunkowych standardów. Jak sam przyznał, wszystko, co zrobił w ramach przygotowań, to „przeszedł jakąś połowę DMC4". Swój nowy pomysł wykreował całkowicie od zera, starając się przy tym jak najbardziej postawić na oryginalność. Stąd już sama postać i jej umiejętności były czymś unikatowym. Czarownica imieniem Cereza była pod kątem designu tak współczesna i wyzywająca, jak było tylko możliwe, nosiła obcisły skórzany kombinezon z olbrzymim „rozpierdakiem" na plecach, buty na wysokim obcasie, modne okulary i włosy upięte w ul, przepuszczone potem swobodnie przez rozsuwane rękawy. Zresztą jej wygląd był bezpośrednio związany z możliwościami. Wspomniane obcasy były wszak lufami pistoletów, długie włosy z kolei jednym z najpotężniejszych oręży wiedźmy. Mogła je bowiem formować w rozmaite kształty dosłownie miażdżące przeciwników. W repertuarze m.in. gigantyczna noga na wysokim obcasie, potężna pięść, gargantuiczny kruk czy olbrzymi smok. Oprócz tego mogła przywoływać również okrutne narzędzia tortur do widowiskowego „karania" nieprzyjaciół, w tym gilotynę, wysadzaną kolcami żelazną damę czy drewnianego hiszpańskiego kozła do sadzania ofiar okrakiem na zaostrzonych wypustkach. Gore jak cholera, ale w karykaturalnym, typowo japońskim stylu, czyli lekkostrawny, bardziej w stylu czarnej komedii niż na poważnie.

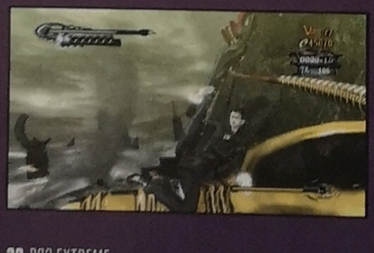


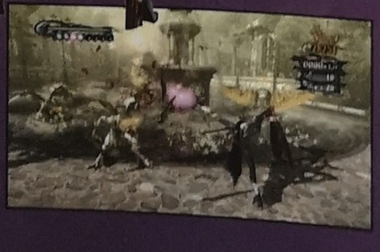
„More! MORE!!!"

Ale i podstawowy zakres ruchów Cerezy imponował efekciarstwem i zwyczajną frajdą z ich płynnej egzekucji. Poruszała się w błyskawiczny, ale pełen gracji sposób, to spacerując, przytrzymując się za biodereko, to znów sadząc w powietrzu nieprawdopodobnie fikołki, szyjąc jednocześnie ze ściskanych w garściach pistoletów, jak i tych mniejszych przytroczonych do butów, wykręcając coraz wyżej punktowane kombinacje ataków i reperując zdrowie... lizakami. Postać iście nietuzinkowa, podobnie zresztą jak środowisko, w którym operowała. Choć fabuła toczyła się we współczesnych czasach w fikcyjnym europejskim mieście, architektura miejsca bardziej przypominała fantasy niż rzeczywistość, ciesząc jednak oko „renesansowymi" zdobieniami, które przełożyły się również na abstrakcyjne wizerunki masakrowanych po drodze maszkar. W trakcie 12-godzinnej przygody wiedźma odwiedzała oczywiście również szereg innych miejsc, w tym samo niebo. Zarówno to mityczne, zamieszkiwane przez anioły, jak i to realne, tj. przestrzeń kosmiczną! Tak, efektowny pojedynek na powierzchni startującej rakiety połączony z gonitwą motocyklową to tutaj nic szczególnie dziwnego, podobnie jak strzelankowa sekcja z poziomu pocisku balistycznego dosiadanego niczym wierzchowiec. To klasyczny przykład designu typu „sto pomysłów na minutę", bez wyjątku kreatywnych, nawet jeżeli często przefiltrowanych przez typową dla azjatyckiej twórczości absurdalność. Zapewne te barwne i przesycone milionem efektów wizualnych realia nie wszystkim przypadły do gustu, jednak większość odbiorców doceniła ten bezwstydny pokaz narodowej wrażliwości w kwestii tworzenia gier akcji. Potwierdza to średnia ocen na Metacriticu sięgająca 90 punktów.

Japonia FTW!

Sukces Bayonetty dał zielone światło dla kolejnych rewelacyjnych gier akcji w typowo japońskim stylu, stąd PS3 dostało od PlatinumGames jeszcze tak widowiskowe produkcje jak Vanquish, Anarchy Reigns czy Metal Gear Rising: Revengeance, składające się wspólnie na bodaj najlepszy okres w historii istnienia studia i początek odrodzenia japońskiego gamedevu. W cholerę grywalny do dzisiaj, uderzajcie zatem bez krępacji.





WERDYKT
Komodo

8+

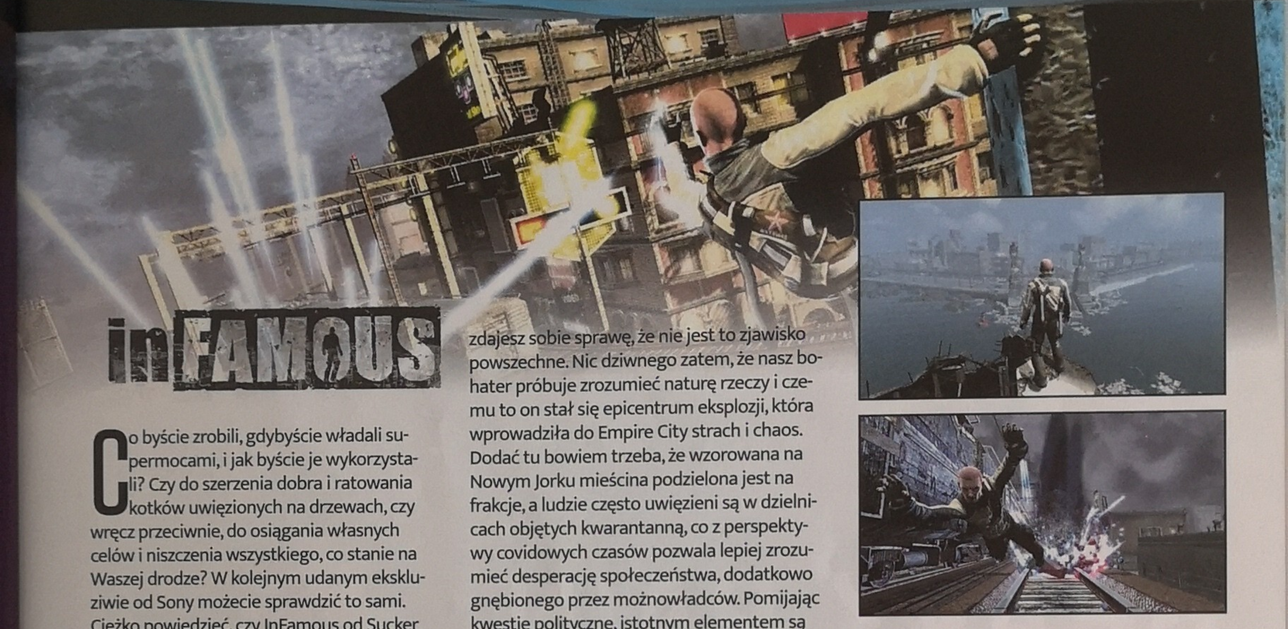
▲ dynamiczny i bardzo płynny system walki, brutalne finishery, przywoływanie demonów

▼ ciężkostrawny dla niektórych design świata, mocna liniowość.

Deweloper: **PlatinumGame**
Premiera: **2009**
Gatunek: **przygodowa, akcja**

PODSUMOWANIE:

W dniu swojego przebudzenia Cezera miała kilkaset lat, te dodatkowe 15 w niczym więc jej nie zaszkodziło!

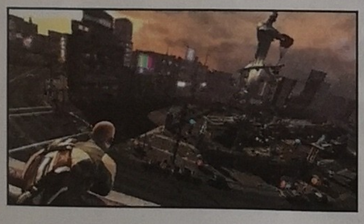


inFAMOUS

Co byście zrobili, gdybyście władali supermocami, i jak byście je wykorzystali? Czy do szerzenia dobra i ratowania kotków uwięzionych na drzewach, czy wręcz przeciwnie, do osiągania własnych celów i niszczenia wszystkiego, co stanie na Waszej drodze? W kolejnym udanym ekskluziwie od Sony możecie sprawdzić to sami. Ciężko powiedzieć, czy InFamous od Sucker Punch Productions to odpowiedź na Crackdown z Xbox 360, ale podobieństwa same się rzucają prosto w facjatę. Źli rządzący, otwarty świat, rozpierducha, widok z trzeciej osoby i supermoce. Wszystkie te elementy odnajdziemy również tutaj, choć moim zdaniem, a zaliczyłem obie produkcje, Czarnula zrobiła to po prostu lepiej.

„Nas, bohaterów, prądem?!"

W grze wcielamy się w Cole'a MacGratha, zwykłego szaraczka, kuriera z Empire City, który wywołuje i przeżywa olbrzymią eksplozję, po której okazuje się, że jest naelektryzowany bardziej od Megan Fox i Scarlett Johansson razem wziętych, a przynajmniej odnosząc to do czasów, gdy ta pierwsza nie zrobiła sobie jeszcze pszczelego plastra z twarzy. Dość powiedzieć, że Cole staje się małą elektrownią i może wykorzystywać prąd w bardziej widowiskowy sposób niż zapalanie latarnianej żarówki. Zresztą raczej swoją moc z urządzeń elektrycznych musi pozyskiwać, a kto był pilny na lekcji udzielonej przez Morfeusza w „Matriksie", wie, że najlepszym źródłem prądu są żywe bateryjki. Tak czy inaczej, kiedy grzmotnie Cię piorun i stajesz się Supermanem, to doceniasz swój dar, ale też zdajesz sobie sprawę, że nie jest to zjawisko powszechne. Nic dziwnego zatem, że nasz bohater próbuje zrozumieć naturę rzeczy i czemu to on stał się epicentrum eksplozji, która wprowadziła do Empire City strach i chaos. Dodać tu bowiem trzeba, że wzorowana na Nowym Jorku mieścina podzielona jest na frakcje, a ludzie często uwięzieni są w dzielnicach objętych kwarantanną, co z perspektywy covidowych czasów pozwala lepiej zrozumieć desperację społeczeństwa, dodatkowo gnębionego przez możnowładców. Pomijając kwestie polityczne, istotnym elementem są również relacje Cole'a z Zekiem, najbliższym przyjacielem, i Trish, narzeczoną, które z kolei przywodzą nieco na myśl postaci Vanessy i Jacka z „Deadpoola". Z kolei przeżycie olbrzymiej eksplozji i odkrycie dzięki niej swoich niebagatelnych umiejętności kojarzy mi się nieco z filmem „Niezniszczalny" Shyamalana.



Dobry, zły, naelektryzowany

Nie wiem, w jakim stopniu twórcy inspirowali się innymi dziełami, ale trzeba im oddać, że komiksowe klimaty udało im się ująć należycie. Przede wszystkim jako gracz czujemy się jak superbohater, korzystanie z mocy sprawia masę frajdy i jest na tyle wciągające, że często zapomina się o fabule, tylko biega radośnie po mieście, siejąc chaos i zniszczenie. Przyznam bowiem, że tak jak w większości gier zwykle wybieram dobrą stronę, tak tutaj nie zawsze tak było, bo tak dużo frajdy sprawiało wykorzystywanie możliwości naszej postaci. Widowiskowy parkour i ślizganie się po gzymsach budynków, miotanie czymś na wzór piorunów kulistych w oponentów, wywoływanie minieksplozji, a nawet kontrolowanie tłumów. Nie można było się nudzić, a tytuł oferował także dobrze przemyślaną progresję, która nagradzała rozwój naszej postaci coraz fajniejszymi umiejętnościami. Żonglowanie pomiędzy byciem dobrym i złym również było świetne i stanowiło spory dylemat. Nasze działania pozwalały nam rozwijać się w danym kierunku i zyskiwać zupełnie inne moce. I smutno robiło się na serduszku, jeśli lokalna ludność zaczynała nas brać za oprawcę. Ale nie da się zrobić omletu, nie rozbijając jaj, prawda?

Solidna przygoda

Jeśli chodzi o przeciwników, to mierzyć się musieliśmy z żołdakami i różnej maści oprychami, w tym przede wszystkim gangami i ich liderami, którzy również byli obdarzeni specjalnymi zdolnościami jak telekineza czy umiejętność wywoływania u nas halucynacji. Każda walka wymagała odpowiedniego podejścia taktycznego i potrafiła być megawidowiskowa. Głównym oponentem był jednak Kessler, który władał siłami wcale nie mniejszymi niż sam Cole i był naprawdę godnym przeciwnikiem. Ale oczywiście nie zdradzę Wam, dlaczego tak było, musicie zaliczyć InFamous sami. Od strony oprawy nie ma się do czego przyczepić, świetne udźwiękowienie szło w parze z więcej niż przyzwoitą grafiką, a żywy i ciekawy świat dopełniał całości. Pierwszy InFamous był bardziej mroczny i ciekawszy niż jego sequel, przynajmniej mnie bardziej przypadł do gustu. Jedno z fajniejszych doświadczeń na Czarnuli, które każdy posiadacz konsoli powinien zaliczyć!

WERDYKT
Ural

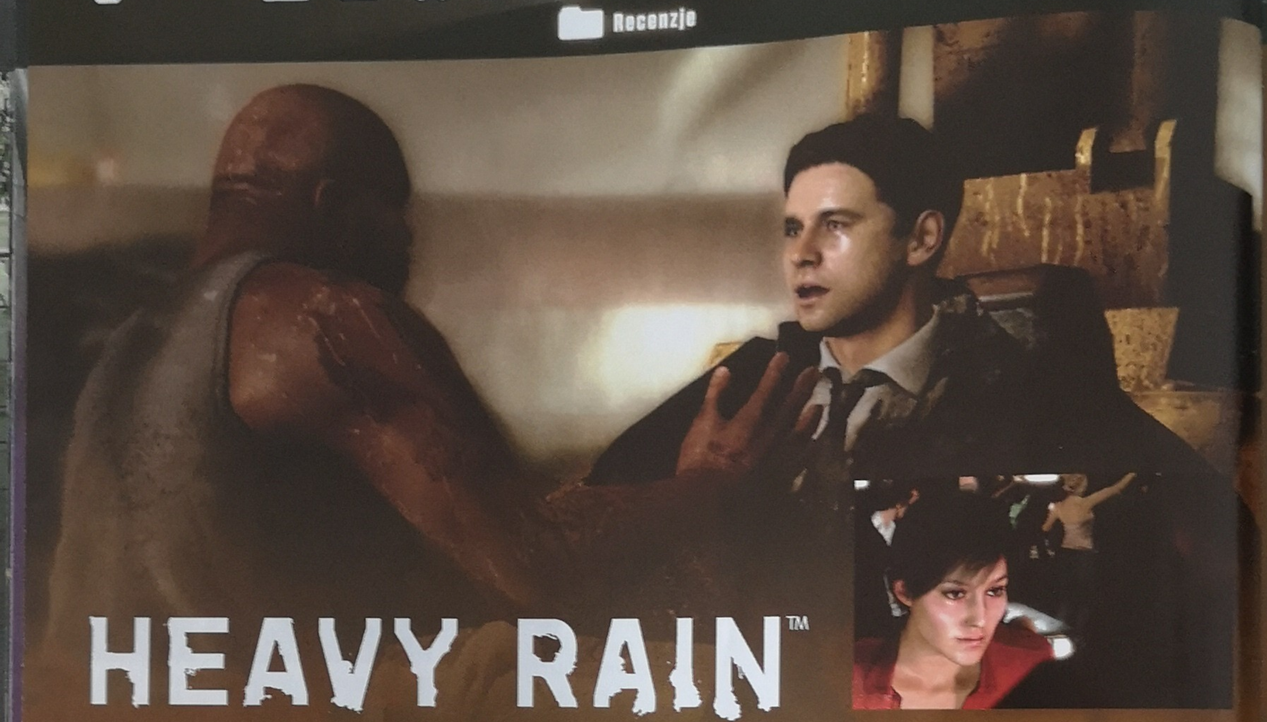
8

▲ czuć moc, ciekawy świat, świetne udźwiękowienie

▼ powtarzalne zadania

Deweloper: **Sucker Punch Productions**
Premiera: **2009**
Gatunek: **przygodowa, akcja**

PODSUMOWANIE:
Świetnie zbalansowana produkcja, która pozwala zgrabnie lawirować między dobrem i złem.



HEAVY RAIN™

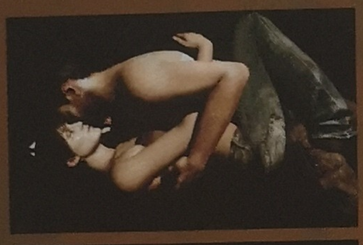
„Jak wiele jesteś w stanie zrobić, aby ocalić osobę, którą kochasz?" – David Cage, twórca Heavy Rain, przez wiele miesięcy budował tym cytatem, opartym zresztą na historii zgubienia własnego syna w galerii handlowej, jeden z największych hype'ów w historii konsolowego grania. A my chcieliśmy wierzyć w to, że granice między grą a filmem zostaną zatarte. Chcieliśmy wierzyć, że nadszedł czas interaktywnego kina, a Heavy Rain zmieni oblicze ziemi, tej ziemi! Z budżetem na rozwój i marketing w wysokości 40 mln euro było to wszak możliwe.

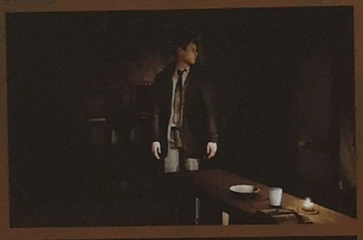
Pamiętam jak dziś moment, w którym przekazywałem redaktorowi Myszaqowi przedpremierową kopię Heavy Rain wraz z wartym kilkadziesiąt tysięcy polskich złotych test kitem PS3, ukrywając ten fakt przed PlayStation Polska, dla którego był to wtedy Święty Graal dostarczany do domów redaktorów firmową taksówką Sony. A ja targałem ten artefakt w reklamówce z marketu, nocą, w jakimś ciemnym zaułku w centrum Warszawy, gdzie psy szczekają dupami, a dresy mówią dobranoc. Do dziś pamiętam też strach, gdy ściskając nerwowo reklamówkę, mijałem szemranych typów siedzących na schodach kamienicy, i ulgę, gdy w końcu pojawił się Myszaq, a ja mogłem pozbyć się czarnego kloca z najbardziej wyczekiwaną grą dekady. Pamiętam w końcu, gdy już po premierze ówczesny redaktor naczelny PSX Extreme, Ściera, wlepiał bany i maniakalnie ścigał każdego, kto zdradzał w komentarzach tożsamość „Zabójcy z Origami". Istna szajba.

Czterech ich było. Nie mniej, nie więcej

Historia czwórki bohaterów starających się dopaść „mordercę" zostawiającego figurki origami była w kontekście filmowej narracji na swój sposób przełomowa. Tego Heavy Rain nikt już nie odbierze. Mroczny klimat przywodzący na myśl takie thrillery jak „Siedem" czy „Zodiak" od początku mocno działał na wyobraźnię gracza, zwłaszcza gdy czytało się wywiady, że twórcy gry przestudiowali historie największych seryjnych zabójców. David Cage sugerował, że mimo nieliniowej narracji i wyborów wpływających na losy postaci powinniśmy ukończyć grę tylko raz, by każda historia była na swój sposób unikalna. I ten pierwszy raz z „Ciężkim deszczem" (kocham to tłumaczenie) to było bez wątpienia doświadczeniem świeże i niezapomniane. Pozbawione praktycznie ekranów Game Over i z możliwością zmniejszenia poziomu trudności, by gameplay nie przeszkadzał w chłonięciu historii...

2000-stronicowy scenariusz i oparcie wielu lokacji na referencjach zebranych podczas zwiedzania mrocznych zaułków Filadelfii zbudowały pełen emocji pościg za seryjnym mordercą wykorzystującym długie okresy opadów deszczu do topienia swoich ofiar. Wprawdzie ciężko było nie wyczuć, że główną postacią dramatu jest tutaj Ethan Mars, przykładny mąż i ojciec popadający w coraz większy obłęd w trakcie prób odnalezienia zaginionego syna (Press X to Jason, pamiętamy!), ale również Scott Shelby, detektyw cierpiący na astmę, Madison Paige, urodziwa dziennikarka śledcza walcząca z bezsennością (w grudniu 2009 r. pojawi-





ła się nawet topless w wydaniu papierowego Playboya!), i Norman Jayden, uzależniony od dragów agent FBI, budowali napięcie i klimat. Jayden może najmniej, bo jego futurystyczne metody odnajdywania wskazówek za pomocą wirtualnych okularów oraz specjalnej rękawicy pasowały czasem do mrocznego thrillera jak wół do karety, ale nadrabiały to z pewnością ociekające mrokiem lokacje, filmowa ścieżka dźwiękowa i postacie drugoplanowe dbające o odpowiednią chemię. Sto siedemdziesiąt dni zdjęć w ekipie ponad 70 aktorów i kaskaderów zrobiło swoje.

W barwach noir

W której bowiem grze chcąc wyciągnąć cenne informacje, mogliśmy zrobić striptiz? W której przyszło nam wykorzystywać kilka przycisków na padzie, by obciąć sobie własny palec (Cage oparł tę scenę na wypadku, który pamiętał z dzieciństwa). Nieczęsto też przesłuchiwaliśmy prostytutkę w motelu, w którym mogliby kręcić kolejną część „Hostelu", wiązaliśmy szefowi krawat, szaleliśmy na motorze po autostradzie, ścigaliśmy podejrzanego po pobliskiej rzeźni czy uciekaliśmy z domu (czasówka), do którego zmierzali właśnie antyterroryści. Heavy Rain co chwila zaskakiwało, choćby ujęciami kamer, pokazywaniem akcji z kilku perspektyw naraz (podzielony ekran), sekwencjami QTE (inspirowanymi Shenmue), brutalnymi scenami śmierci bohaterów (miałem obsesję, by zobaczyć „je wszystkie") czy mimiką, za którą odpowiadała specjalna technologia pozwalająca dopasować animacje oczu do wyrazu twarzy.

Oprawa, zwłaszcza w bardziej zamkniętych lokacjach, robiła piorunujące wrażenie, zarówno za sprawą detali pokroju pozostających na ciele bohaterów blizn i zadrapań gojących się w kolejnych rozdziałach, jak i dzięki budującym atmosferę oświetleniu i ciągle padającemu deszczowi. W otwartych terenach było wprawdzie trochę mniej uroczo, ale interaktywne elementy w postaci przejeżdżającego pociągu czy aut na autostradzie dokładały cenną cegiełkę do tego obrazu malowanego barwami noir.

PAMIĘTAM JAK DZIŚ MOMENT, W KTÓRYM PRZEKAZYWAŁEM MYSZAQOWI PRZEDPREMIEROWĄ KOPIĘ HEAVY RAIN

Zbrodnia (nie)idealna

Dopiero po ukończeniu historii i kolejnych podejściach do gry zauważaliśmy, że scenariusz ma jednak strukturę szwajcarskiego sera z dziurami fabularnymi, że niektóre rozdziały stają się za drugim razem nudne, opierając cały gameplay na prostych dialogach, i że część sekwencji akcji da się ukończyć, nawet nie dotykając pada i popełniając błędy, bo nasze wybory w danym momencie nie mają większego znaczenia dla historii. Gdy opadł już hype, widzieliśmy też, że akcja gry potrafiła przeskoczyć z miejsca na miejsce bez słowa „dlaczego", że scena seksu w gaciach w sumie „nie pykła", a sekwencje QTE, w których ruchem analoga otwieramy lodówkę, kolejnym wyciągamy kefir, machając padem, potrząsamy kartonikiem, a przytrzymując kółko, pijemy jego zawartość, to sztuka dla sztuki i drugi raz nie chcemy wykonywać tych mozolnych czynności.

Biorąc to wszystko pod uwagę, można też żałować, że z zapowiedzianych dodatków z serii Kronik, które miały załatać fabułę i rozszerzyć historie niektórych postaci (nie oszukujmy się, poza Ethanem życiorysy pozostałych bohaterów były dość skromne), wyszedł tylko jeden, rewelacyjny The Taxidermist z Madison (co ciekawe, tutaj głos podkładała jej inna aktorka). Taka była decyzja Sony, które zamiast naprawić błędy i wlać więcej sensu do niektórych scen, wolało poświęcić czas na stworzenie nowej wersji gry wykorzystującej kontrolery PS Move promowane w Polsce przez samego Krzysia Ibisza. Niemniej jednak wynik 5,3 mln sprzedanych sztuk do stycznia 2018 r. to sukces, który ostatecznie stworzył nowy gatunek interaktywnych filmów serwowanych w formule AAA.

I pomyśleć, że Quantic Dream szukając partnera i sponsora do zrealizowania projektu, najpierw uderzyło do Microsoftu, który odrzucił propozycję ze względu na motywy uprowadzeń dzieci w scenariuszu. Myślę, że gdy w Redmond zobaczyli potem wysmażone przez twórców Fahrenheita demo technologiczne The Casting pokazujące moc PlayStation 3 i ukazujące emocjonalne przesłuchanie aktorki Aurélie Bancilhon (dziewczyna w nagrodę dostała potem rolę Lauren Winter w Heavy Rain), ktoś w Zielonych stracił pracę. The Casting ostatecznie ewoluowało w historię o „Zabójcy z Origami", a David Cage przez dłuższą chwilę mógł ogrzać się u boku takich wizjonerów jak Hideo Kojima czy Fumito Ueda.

WERDYKT
Roger

8+

▲ klimat, różne zakończenia, bohaterowie, filmowość, oprawa

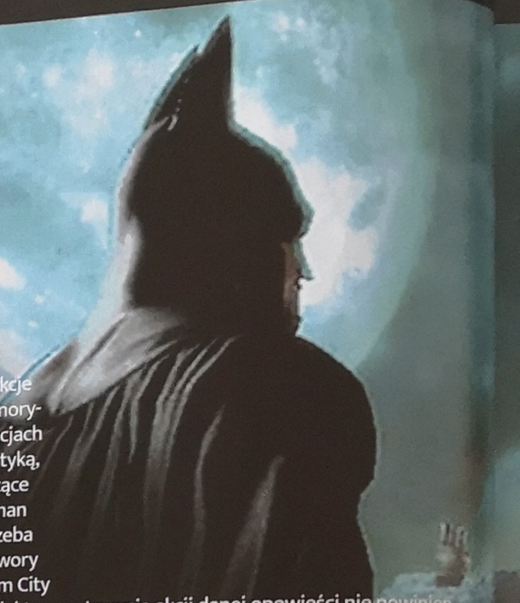
▼ dziury fabularne, nudniejsze rozdziały, niektóre QTE

PODSUMOWANIE:

Deweloper: **Quantic Dream**
Premiera: **2010**
Gatunek: **przygodowa**

Interaktywny thriller, który, choć nieco dziurawy, porywał klimatem i realizacją.

BATMAN ARKHAM ASYLUM



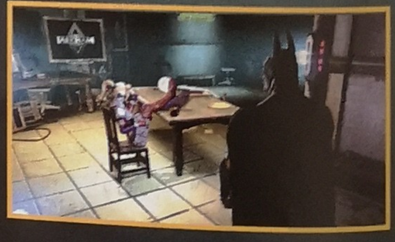
Jeśli do produkcji gry o komiksowym herosie zabierasz się z taką pasją i uwagą, że jego pelerynę traktujesz „jak oddzielną postać" – w wyniku czego jeden z deweloperów spędza dwa lata, pracując wyłącznie nad animacjami i innymi jej elementami – to w sprawiedliwym świecie jesteś skazany na sukces. A gdy masz szczęście – definiujesz dla medium gier wideo to, jak powinno wyglądać nowe, skuteczne podejście do tworzenia adaptacji komiksów. Dla autorów z brytyjskiego Rocksteady, które przed Arkham Asylum nie zrobiło nic ponad Urban Chaos: Riot Response – znaczy się średniego FPS-a o tłumieniu zamieszek – peleryna w historiach o Batmanie wyznaczała nastrój wielu scen. I oczywiście – gdy spojrzymy na ilustracje z komiksów Kelleya Jonesa, Norma Breyfogle'a, Grega Capullo czy Jima Lee i ten wijący się wokół postaci, wystający niekiedy z kadrów czy zasłaniający widoczność element stroju, to trudno tego nie zauważyć.

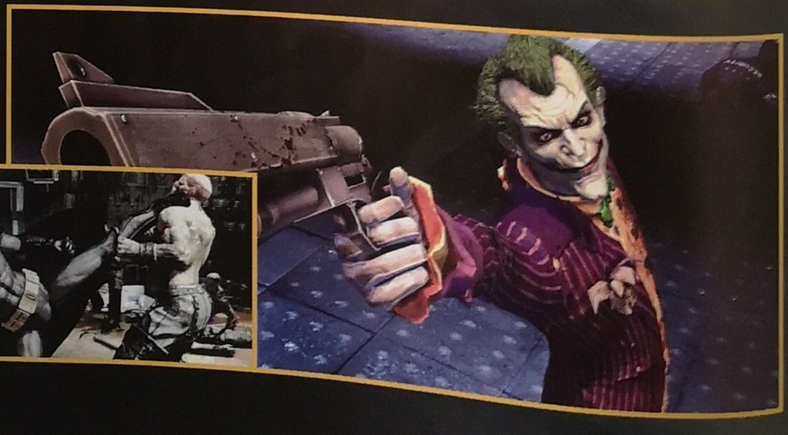
Batman po grecku

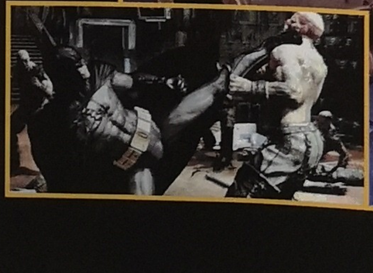
Tak wyolbrzymionego efektu autorom osiągnąć się nie udało, bo i wcale nie musiałby być on praktyczny dla grających. Nadal jednak peleryna Nietoperza poruszała się w AA realistycznie i pozwalała na szybowanie w powietrzu, by przy lądowaniu traktować zbirów latającym kopem z gumiaka. Ale najbardziej w pamięć zapadł mi fakt, że wraz z postępami stawała się podniszczona czy dziurawa, choćby po spotkaniu z pazurami i zębami Killer Croca, stanowiąc namacalny dowód ciężkiej przeprawy, jaką serwuje Batmanowi wizyta w przybytku dla obłąkanych. Historie o Nietoperzu z ilustracjami wspomnianych artystów oraz scenariusze Granta Morrisona, Alana Moore'a czy Franka Millera miały też inny wspólny mianownik – mrok i bardziej dorosłą wersję bohatera. Mimo iż komiksy dostarczyły fanom oklaskiwanych pozycji jak „Zabójczy żart", „Azyl Arkham: Poważny dom na poważnej ziemi" lub „Długie Halloween", to grom owo poważniejsze oblicze bohatera było obce. Wszakże były to albo produkcje w stylu „camp" – przerysowanym i humorystycznym – jak tytuły oparte na animacjach z ich lżejszą również tematycznie stylistyką, sklecone na kolanie byle gry towarzyszące filmom kinowym, choć adaptacji „Batman Begins", pierwszego obrazu Nolana, trzeba oddać, iż jest całkiem znośna, czy też twory dziwne, jak wyścigi gokartów w Gotham City Racer. Autorzy z Rocksteady, w wyniku lektury setek komiksowych stron w celu zbierania referencji, zdecydowali się z nieszczęsnego cyklu wyłamać i utrzymać ton w ciemniejszych barwach – nawet pierwotnie bardziej mrocznych, jak wynika z wczesnych concept artów, ale potrzeba posiadania PEGI 16 (szersza publiczność) zrobiła swoje. A po ustaleniu definiujących w oczach zespołu postać herosa filarów starano się zbudować z nich ekscytującą rozgrywkę. Nie bez znaczenia był też fakt, iż w kwestii narracji sięgnięto do greckich tragedii i zasady trzech jedności, którą kierowali się niektórzy starożytni wieszcze.

Daj mi tę noc

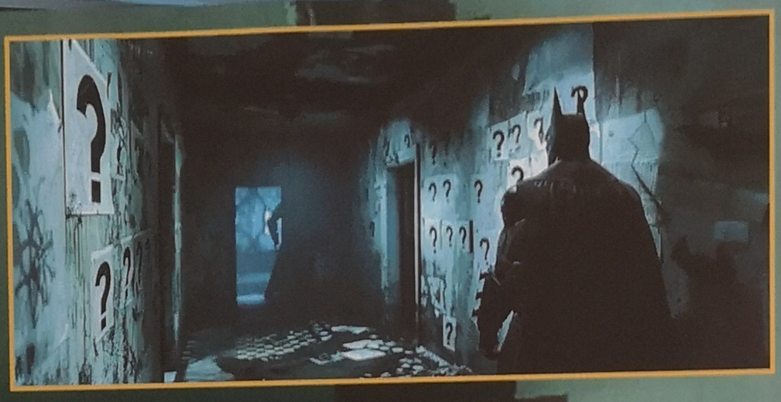
Paul Dini, scenarzysta komiksowych i serialowych przygód Bruce'a Wayne'a oraz autor scenariusza gry, uważa, że pośród innych tytułów action adventure ten odróżniała „pewna intensywność". To wynik natłoku czekających bądź czyhających na nas atrakcji. Zasada jedności czasu mówi, że czas trwania akcji danej opowieści nie powinien przekraczać doby, a jedności miejsca – aby wszystko działo się w tym samym miejscu. A zasada jedności akcji sugeruje liniową fabułę o jednowątkowym układzie zdarzeń. „Chcieliśmy zaserwować Batmanowi najgorszą noc życia. A zamknięcie go w Arkham z plejadą złoczyńców pozwoliło postawić go przed różnorodnymi wyzwaniami" – wspomina reżyser AA, Sefton Hill. W tym przyczółku przecinają się losy wszystkich postaci uniwersum, wszak i każdy ikoniczny łotr wcześniej czy później trafia tu do celi. Stąd i autorzy nie musieli stosować narracyjnych







fikołków, by wytłumaczyć obecność w historii pokaźnej gromady wrogów, których mozolnie eliminowaliśmy, idąc po nitce do kłębka – Jokera, który przejął przybytek i zamierza się ubawić. Nawet jeśli autorzy mieli ambicje, by od razu serwować otwarty świat, to wybrali większą kontrolę, wrzucając gracza w jedną, ale przestronną lokację. Arkham miało formę wzniesionej na skale posiadłości, składającej się z oddzielnych skrzydeł różnorakiego przeznaczenia i zewnętrznego terenu pomiędzy, oferującego smagający wiatr i widoczki na strzelistą panoramę Gotham. Arkham nie tylko zaprojektowano w myśl zasad z serii The Legend of Zelda, gdzie nowo uzyskane narzędzia pozwalały odwiedzić wcześniej niedostępne zakamarki, ale też jako funkcjonalne miejsce o szeregu estetyk. Arkham miało być „lokacją oddającą zwichrowane umysły" więźniów. Dużo tu chłodnych, stalowych konstrukcji, wpływów europejskich czy stylu art deco, choć zaczynamy w nowocześniejszym skrzydle ochrony – z wiszącymi ekranami, elektrycznymi bramkami i zasilającym je sprzętem. Skrzydło szpitalne to wiktoriańska estetyka, a poruny niczym przy pajęczym zmyśle (długo wskaźnika w ogóle nie było, ale w testach wyszło, że ludzie sobie bez niego nie radzą). To jednak wystarczyło, by bijatyki z tabunem kilkunastu wrogów, toczone w akompaniamencie rosnącego licznika combo, stały się jedną z wizytówek serii. Stealth w wykonaniu Batmana to polowanie drapieżnika. Czając się pod sufitem – poza zasięgiem wzroku, i zdejmując ofiary jedna po drugiej, siejemy wśród pozostałych panikę, co prowadzi do



AUTORZY Z ROCKSTEADY, W WYNIKU LEKTURY SETEK KOMIKSOWYCH STRON W CELU ZBIERANIA REFERENCJI, ZDECYDOWALI SIĘ UTRZYMAĆ TON W CIEMNIEJSZYCH BARWACH

rozstawiana po kątach, posępna maszyneria medyczna miała przypominać tę z filmów o potworze Frankensteina i wprowadzać nutkę horroru. Kanały to industrialne rury połączone z ceglanymi ścianami, budynek administracji to bliski filmu Tima Burtona gotyk, a porośnięte roślinami skrzydło botaniczne przełamuje szaroburą estetykę reszty. Wszystko okraszono detalami – popękanymi kafelkami w celach, zniszczoną aparaturą czy walającymi się pod nogami papierami, co rysuje sugestywny obraz ogarniętego chaosem domu dla obłąkanych. A fakt, że po całym Arkham poruszaliśmy się płynnie, bez loadingów i przeskoków, budował wiarygodność naszego teatru działań.

Inspektor gadżet

Owymi filarami Batmana były fizyczność postaci, przekładająca się na muskularną sylwetkę, i bycie niezrównanym w walce wręcz, umiejętność działania z ukrycia oraz bycie detektywem. W końcu nie na darmo klasyczna komiksowa seria Nietoperza, ukazująca się nadal, nosi tytuł „Detective Comics". Z walki wręcz uczyniono czystą poezję. Prostą jak instrukcja obsługi młotka, bo jeden przycisk odpowiadał za uderzenia, a drugi za kontratak, wciskany, gdy pojawiały się piobardziej nieprzemyślanych zachowań, a nam pozwala się jeszcze bardziej poczuć panami sytuacji. Tryb detektywa to z kolei tryb specjalnej wizji – ukazującej pozycję wrogów i ich uzbrojenie, struktury, które da się zniszczyć, kable biegnące w ścianie, położenie znajdziek i inne ślady, które mogliśmy badać. Bo przedzieranie się przez Arkham wymagało też rozwiązywania szeregu zagadek. Tryb detektywa był więc wysoce użyteczny i przenikał przez każdy aspekt rozgrywki, a pomysł naturalnie podpatrzono, bo przecież choćby wiedźmińskie zmysły w trójce działały bardzo podobnie. Wszystkie te aspekty spinały gadżety, na tyle przemyślane, że niekiedy użyteczne zarówno w walce, jak i eksploracji. Przyczepiana do ścian linka z hakiem robiła za tyrolkę, dzięki której mogliśmy pokonać większe dziury, ale można ją też zakotwiczyć w dowolnym miejscu i w locie traktować z buta wrogów poniżej. Żel wybuchowy służył do torowania sobie drogi przez niektóre ściany, ale umiejscowiony na podłodze z powodzeniem zachowywał się jak ręcznie detonowana mina. Narzędzia zyskiwały nowe funkcje – jak zdalne sterowanie nokautującym tymczasowo Batarangiem czy rękawica z pazurami, umożliwiająca przyciąganie przeciwników – otwierając nowe połacie mapy, ale i nowe możliwości. Stąd i do samego końca około dwunastogodzinnej kampanii nie sposób odczuć znużenia.

Najlepsza komiksowa adaptacja

Rocksteady czerpało garściami z mitologii Batmana, ale i dodało coś od siebie. Postacie w AA były projektami uwzględniającymi znane elementy, ale z indywidualnym sznytem. Bo np. Joker nosi fioletowy frak, choć ma odmienną od innych wcieleń, egzaltowaną, „taneczną" gestykulację, a Scarecrow – strzykawki zamiast szpiczastych paluchów itd. Tak samo kostium Nietoperza. Nie przypominał żadnego z dotychczasowych, stanowiąc kolaż łączący atrybuty znane z prac różnych twórców odpowiedzialnych za wygląd herosa na przestrzeni lat, aby uzyskać – jak wspomina Dini – „najfajniejszą wizualną interpretację bohatera". Wisienką na torcie był brawurowy dubbing ze świętej pamięci Kevinem Conroyem w roli Batmana i Markiem „potrafię śmiać się jak szaleniec" Hamillem w roli Jokera. I nawet jeśli kiedyś recenzentom zdarzyło się narzekać na niektóre potyczki z bossami (za to halucynacyjnym spotkaniem ze Strachem na wróble zachwycali się wszyscy), to mało kto miał wątpliwości, iż AA to najlepsza adaptacja komiksów w branży. Piętnaście lat po premierze i po szeregu zainspirowanych swoimi rozwiązaniami gier pierwszy Batman od Rocksteady nadal trzyma się krzepko.

WERDYKT

SoQ

9+

▲ projekt Arkham i konstrukcja rozgrywki, gadżety i tryb detektywa, dająca masę radości walka, historia

▼ zwłaszcza NPC-e wyglądają dziś sztucznie

Deweloper: **Rocksteady Studios**
Premiera: **2009**
Gatunek: **przygodowa**

PODSUMOWANIE:

Gra z kategorii „odpaliłem zobaczyć, jak się trzyma, a chętnie bym skończył".

BIOSHOCK

„Świat, który przeraził i zachwycił” – tak można opisać doświadczenie, jakie zaoferował graczom BioShock. Od momentu, gdy zanurzyliśmy się w głębiny Rapture, wiedzieliśmy, że mamy do czynienia z czymś wyjątkowym – pełnym piękna i mroku światem, który szybko zyskał miano kulturowego fenomenu. Wspomnienia tej podróży są nadal żywe, a Rapture przyciąga swoimi tajemnicami i dramatyczną historią.

W głębinach oceanu

Był rok 2007, gdy gracze po raz pierwszy zostali zaproszeni do zanurzenia się w mroczny świat BioShocka, choć użytkownicy PlayStation 3 względem tych bawiących się na Xboksie 360 musieli poczekać na swoją kolej aż 14 dodatkowych miesięcy. Gra zyskała natychmiastową sławę dzięki niezwykłemu połączeniu klimatycznej oprawy audiowizualnej, wciągającej fabuły i nowatorskiego podejścia do opowiadania historii. Wyobraźcie sobie moment, gdy Jack – nasz bohater, cudem ocalały z katastrofy lotniczej – wyłania się z wraku samolotu i zmierza ku samotnej latarni morskiej, której światło przebija czarne wody Atlantyku. Od samego początku gra wprowadza atmosferę izolacji i tajemnicy – cisza wokół Jacka tylko podkreśla grozę tego, co kryje się pod powierzchnią. Gdy wsiadamy do batyskafu i zanurzamy się w głębiny, witani słowami wizjonera Andrew Ryana, uczucie zachwytu miesza się z przerażeniem – zanurzamy się w świat, który obiecuje piękno, ale skrywa mrok.

Podwodne miasto Rapture to arcydzieło projektowe, stworzone z artystyczną precyzją, która oddaje ducha minionej epoki. Każda ulica, każdy budynek i plakat propagandowy to fragment historii – od upadłych marzeń po złamane losy mieszkańców. Inspirowane art deco wnętrza oddają klimat lat 40. i 50. XX w., jednocześnie kontrastując z upadkiem i dekadencją, które ogarnęły miasto. Graffiti na ścianach, rozbite okna i woda powoli pożerająca to, co zostało z dawnej utopii – wszystko to składa się na świat, który do dziś zachwyca i przeraża w równym stopniu. Właśnie to poczucie eksploracji Rapture – miejsca, które kiedyś tętniło życiem, a teraz rozpada się w oceanie zapomnienia – odróżniało BioShocka od innych strzelanek tamtej epoki.

Gdy utopia staje się koszmarem

Miasto Rapture, wzniesione przez Ryana jako utopia dla najzdolniejszych i najbardziej ambitnych jednostek, miało być miejscem wolnym od ograniczeń narzucanych przez politykę, religię i moralność społeczną. Jednak w 2024 r., patrząc na tę fabułę z dystansu, dostrzegamy w niej coś więcej niż tylko intrygującą opowieść. To historia o ludziach, którzy uwierzyli w ideę doskonałego społeczeństwa, nie zauważając, że to, co miało być ich największym osiągnięciem, stało się zarzewiem ich zguby – zniszczenia napędzanego przez ludzkie ego i nieposkromioną żądzę władzy. W chwili swojej premiery BioShock przyniósł coś, co było wówczas rzadkością – historię, która nie tylko towarzyszyła rozgrywce, ale też stanowiła jej nierozłączną część. To nie była prosta strzelanka, gdzie liczyły się wyłącznie refleks i celność. To była opowieść o ludzkich ambicjach wymykających się spod kontroli, o marzeniach niszczonych przez wewnętrzne demony i destrukcyjne idee. Ideologie, które w teorii brzmiały idealnie, w praktyce stawały się narzędziem samozagłady. Rapture to przestroga, ostrzeżenie o tym, jak zdradliwe mogą być utopie budowane na fundamentach egoizmu i pychy.

Strach, który czuje się w kościach

BioShock budził grozę w sposób, który niewiele gier potrafiło osiągnąć. To nie był prosty horror – to był psychologiczny koszmar, który wkradał się w umysł gracza. Przeciwnicy – zmutowani Splicerzy, kiedyś mieszkańcy Rapture – byli czymś więcej niż zagrożeniem. Byli tragiczną przypowieścią o tym, jak daleko można posunąć się w dążeniu do doskonałości. Ich bełkotliwe monologi, rozpaczliwe śmiechy i nieprzewidywalne ruchy wywoływały silne uczucie niepokoju. Mechanika walki, choć w dzisiejszych czasach mogłaby wydawać się nieco toporna, idealnie oddawała duszny klimat gry. Każda

walka z Big Daddym była testem umiejętności i strategii. Te starcia były surowe i brutalne – olbrzymi przeciwnik, z upiornym buczeniem zwiastującym nadciągającą grozę, siał spustoszenie, pozostawiając gracza na granicy strachu i ekscytacji.

Ikoniczne wybory narracyjne i artystyczne

Big Daddies i Little Sisters to postacie, które stały się nieodłącznym symbolem BioShocka i jednym z najbardziej rozpoznawalnych elementów świata Rapture. Strzegąc Little Sisters, małych dziewczynek zbierających ADAM – substancję zapewniającą nadludzkie możliwości – przypominały o dehumanizacji, która ogarnęła mieszkańców w pogoni za perfekcją. Decyzja, czy oszczędzić Little Sister, czy wydobyć z niej ADAM, należała do gracza i zmieniała jego spojrzenie na całą grę. Dziewczynki ze swoją dziecięcą niewinnością i wielkimi, ufnie spoglądającymi oczami, wymuszały refleksję nad tym, jak daleko jesteśmy w stanie się posunąć, by osiągnąć swój cel. W 2007 r. takie dylematy moralne były w grach nadal czymś rzadkim, a BioShock stał się prekursorem tego, jak etyka mogła być implementowana w grach wideo. Te trudne chwile zostawiały gracza z ciężarem odpowiedzialności i poczuciem, że każda akcja niesie konsekwencje.

Dodatkowym elementem, który nadawał grze niepowtarzalny klimat, była jego ścieżka dźwiękowa oraz wykorzystanie muzyki z epoki. Choćby, gdy przemierzaliśmy ciemny, zniszczony salon piękności, z głośników, ledwo działających po latach zaniedbania, sączył się melancholijny głos Billie Holiday śpiewającej „God Bless the Child". W tle nieustannie rozbrzmiewa szum wody, wdzierającej się do zrujnowanych, podwodnych korytarzy, jakby ocean upominał się o swoje królestwo. Ten kontrast między elegancją melodii z lat 40. a postapokaliptycznym krajobrazem idealnie podkreślał, jak iluzja piękna potrafi skrywać przemoc i nieuchronny upadek.

Pytania, które zadajemy sobie po latach

BioShock zmuszał nas również do refleksji nad fundamentalnymi pytaniami filozoficznymi. Czym jest wolność? Jakie są granice ludzkiej ambicji? Gdzie kończy się idealizm, a zaczyna fanatyzm? Andrew Ryan, jako antagonistyczna postać inspirowana ideami Ayn Rand, pozostaje jednym z najbardziej fascynujących przeciwników w historii gier. Jego przemowy, choć pełne pychy, zmuszają do zastanowienia, czy świat, w którym żyjemy, nie jest przypadkiem cieniem idei, jakie wyznawali mieszkańcy Rapture. Czy wizja społeczeństwa, w którym każdy działa na własny rachunek, nie doprowadzi do chaosu i destrukcji, jak to miało miejsce w Rapture? W czasach współczesnych, gdy świat zmaga się z konsekwencjami ekstremalnych ideologii – od konfliktu w Ukrainie, który uwidacznia kruchość globalnego porządku, po populizm i polaryzację w Stanach Zjednoczonych symbolizowaną przez kolejną kadencję Donalda Trumpa – filozoficzne pytania zadawane przez BioShock brzmią jeszcze bardziej aktualnie. A kultowe pytanie „Czy byłbyś tak miły?" („Would you kindly?") przeszło do historii jako jeden z najbardziej zaskakujących zwrotów akcji, redefiniując sposób, w jaki możemy postrzegać wolną wolę w grach, oraz jak narracja w grach może mieć drugie dno.

Dziedzictwo BioShocka

Tytuł nadal pozostaje wzorem, do którego odwołują się zarówno twórcy gier, jak i ich badacze. Świat Rapture wciąż inspiruje nowe pokolenia graczy, a jego filozoficzne podłoże jest regularnie analizowane na uniwersytetach. Mimo powstania kontynuacji i wielu prób naśladowania tej formuły pierwotny BioShock jest jedyny w swoim rodzaju. Jego siła tkwi w niezwykłej równowadze pomiędzy narracją, estetyką i mechaniką – elementami, które wspólnie tworzą unikalne doświadczenie. Gry takie jak Dishonored, Prey czy najnowsze tytuły z serii Fallout wyraźnie czerpią z osiągnięć tej klasycznej strzelanki. To właśnie dzięki BioShockowi twórcy zaczęli dostrzegać, że gry mogą jednocześnie bawić, poruszać i skłaniać do refleksji – wszystko w ramach jednego spójnego doświadczenia.

W CHWILI PREMIERY BIOSHOCK PRZYNIÓSŁ COŚ, CO BYŁO WÓWCZAS RZADKOŚCIĄ – HISTORIĘ, KTÓRA NIE TYLKO TOWARZYSZYŁA ROZGRYWCE, ALE TEŻ STANOWIŁA JEJ NIEROZŁĄCZNĄ CZĘŚĆ

Powracając do Rapture po latach, czuję nieustający podziw dla twórców, którzy odważyli się stworzyć coś tak wyjątkowego. W dobie produkcji nastawionych wyłącznie na szybki zysk ten tytuł przypomina nam, że gry mogą stać się sztuką – budzić emocje, prowokować do refleksji i kreować niezapomniane światy.

WERDYKT
Mazzi

9

▲ klimatyczna oprawa, filozoficzna narracja, wyjątkowe dylematy moralne

▼ mechanika walki toporna według dzisiejszych standardów, sporadyczne problemy z pacingiem

Deweloper: **Irrational Games**
Premiera: **2008**
Gatunek: **przygodowa, strzelanina**

PODSUMOWANIE:

Ponadczasowy klasyk, który redefiniował gatunek gier wideo, oferując unikalny design i refleksyjną fabularną rozgrywkę.

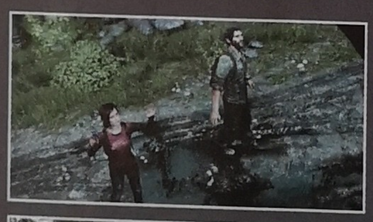
THE LAST OF US

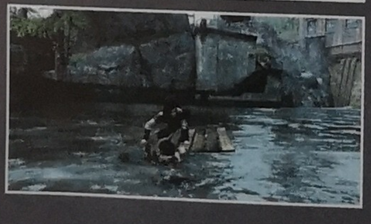
Mój kolega z pracy kupił sobie kiedyś PS3 i poprosił, abym pożyczył mu jakąś dobrą grę. W piątek przyniosłem mu do roboty The Last of Us. Początkowo nie chciał jej wziąć, ale dał się namówić. W niedzielę wieczorem napisał, czy może zadzwonić. Przegadaliśmy ponad godzinę, mówił, że musi z kimś porozmawiać po jej skończeniu. Doskonale to rozumiałem. Możliwe, że niektórzy z Was mieli podobne historie. TLoU zostaje z graczem. Został z branżą gier. I nic tego nigdy nie zmieni.

11 lat później

Mogłoby się wydawać, że ekipa PS3 Extreme będzie się zabijać o to, kto opisze TLoU. Nic bardziej mylnego – nikt nie chciał podjąć wyzwania. „O tej grze napisano już wszystko" – padały hasła. Tak, to prawda. Jest ku temu powód – jest tak wybitna. Kiedy w 2013 r. debiutował TLoU, stawał w szranki z BioShock Infinite, GTAV i premierą nowej generacji konsol. Pod koniec roku, dla wielu graczy, tytuł Naughty Dog stał się najważniejszym doświadczeniem growym tamtego roku. A może i kolejnych lat.

Oczywiście można patrzeć na TLoU jak na „Uncharted z zombie", z biegającą wokół nas dziewczynką, którą trzeba przeprawiać co jakiś czas przez wodę. Są osoby, które krytykowały TLoU za „prymitywny gameplay". To gra jak każda inna – może się nie podobać. Z fabułą jest podobnie. Arcydzieła kinematografii są również postrzegane subiektywne: „Czas apokalipsy" czy „Łowca androidów" – jedni kochają te produkcje, inni powiedzą, że to nudy. Pozostaje tylko wyciśnięcie „ekstraktu" ze średniej ocen, opinii i czegoś, co można określić ponadczasowością, aby w obiektywny sposób stwierdzić, że The Last of Us było unikatowe. Dzisiaj to wiemy. Rozmawiając o TLoU, należy jednak zostawić na boku eksploatację marki przez kolejne wersje na PS4 i PS5, a także odciąć się od dziwnej wojny kulturowej, jaka rozpętała się po części drugiej, serialu HBO i różnych wypowiedziach niektórych z twórców. To nie jest nam tutaj potrzebne. My wracamy pamięcią do 2013 r. i pierwszego kontaktu z Joelem i Ellie.





Ukoronowanie PlayStation 3

Pojęcie „gra jako sztuka" pojawiło się wiele lat przed TLoU, ale to właśnie dzieło Naughty Dog jest dzisiaj jednym z symboli tego terminu. Otrzymujemy tutaj pełny pakiet, czyli doskonale zrealizowaną grę wideo, którą można przechodzić wielokrotnie. Nie mówiąc już o trybie multiplayer (w wersji na PS3 wyłączonym w 2019 r.), który dostarczył tylu godzin zabawy wielu osobom. W TLoU grało się bardzo dobrze, pod kątem mechaniki odwalono tutaj fenomenalną robotę – gracz „czuł" każdą potyczkę, gdzie liczyło się wyłącznie przetrwanie. Nie było miejsca na fair play. A oprawa graficzna i design stanowiły ukoronowanie tego, co mogło zaoferować PlayStation 3. Pod koniec 2006 r. PS3 debiutowało w pakiecie z grami zaklętymi w generacji PS2, a swój żywot, przed debiutem PS4, kończyło tytułem, który był matrycą dla kolejnych produkcji. I tak naprawdę nadal nią pozostaje. To trzeba docenić i szanować.

Zarazem, a może przede wszystkim, TLoU to dzieło niebanalne pod kątem scenariusza, szczególnie relacji Joela i Ellie, doskonale napisanej i zagranej. Naughty Dog w Uncharted 2 osiągnęło szczyt filmowej przygody, ale w dużej mierze wzorowało się na istniejących treściach. W The Last of Us poszło o jeden kroczek dalej, dowożąc coś zupełnie własnego, dokładając cegiełkę do dziesiątek dzieł traktujących o ludziach mierzących się nie tylko ze światem po kataklizmie, ale przede wszystkim z własnymi słabościami. Dla Joela koniec świata nastąpił już na początku tej historii. Dla Ellie tak naprawdę nie było świata, dopóki nie poznała Joela. A gdzieś tam w tle jest podróż po zniszczonej Ameryce, zapadające w pamięci postaci z drugiego planu, fantastyczna muzyka Gustavo Santaolalli i żyrafy. Ale ostatecznie, kiedy Joel powiedział „Przysięgam", Ellie odpowiedziała „Okej", a potem pojawiła się czarna plansza, każdy gracz pozostawał z własną interpretacją TLoU. I ze swoimi emocjami. A potem zadzwonił do kumpla lub nie.

WERDYKT
Dżujo

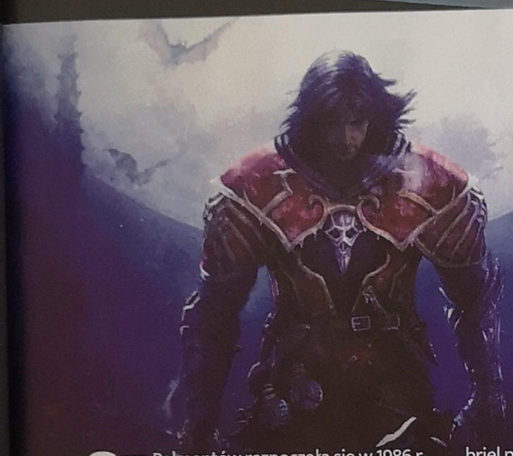
10

▲ Joel i Ellie, świat, gameplay, klimat, multiplayer

▼ nie ma co szukać na siłę

Deweloper: **Naughty Dog**
Premiera: **2013**
Gatunek: **przygodowa**

PODSUMOWANIE:
„Zawsze znajdziesz coś, o co warto walczyć" – gra, której się nie zapomina.



Castlevania
Lords of Shadow™

Saga Belmontów rozpoczęła się w 1986 r. Jej twórca, Hitoshi Akamatsu, opuścił raz na zawsze branżę w 2000 r. Od tamtej pory jest duchem. Trudno go namierzyć. Nie przepadło zaś jego dziedzictwo. Wprawdzie pisze się częściej laurki Kojiemu Igarashiemu (reżyser sławnej Symphony of the Night), lecz Castlevania: Lords of Shadow złożyła hołd serii z ery ośmiu i szesnastu bitów. Ówczesny zarząd Konami zdał sobie sprawę, że popularność marki spada. Castlevania miała wrócić na komercyjny szczyt. Markę przy życiu trzymały edycje na przenośnych konsolach. Nadszedł czas dla hiszpańskiego dewelopera, MercurySteam. Pracowali nad nową częścią wampirzej sagi. Początkowo szefostwo uznało, by z szykowanego projektu uszyli autorskie IP. Pomoc zaproponował sławny Hideo Kojima. Po godzinach rozmów ustalono, że studio prowadzone przez Dave'a Coxa stworzy całkowicie nową Castlevanię.

Ciemne Wieki

„Chcieliśmy pokazać, jak Belmontowie stali się łowcami wampirów" – opowiadał przed premierą reżyser, wspomniany Cox. Historia wrzuca pierwszego z rodu, Gabriela (w roli aktora głosowego Robert Carlyle) do średniowiecznej Transylwanii, trawionej przez nocne plugastwa. Jako oddany członek Bractwa Światła staje w obronie nękanych mieszkańców. Towarzyszy mu Zobek (wokal Patricka Stewarta), a prawdziwą intencją głównego bohatera jest ukojenie duszy zamordowanej żony, Marii. Ukochana Belmonta znalazła się w limbo – jest zatem ni żywa, ni martwa. Gabriel pragnie ją uwolnić, by dostąpiła spokoju. Przed Gabrielem stoją liczne wioski, jaskinie, wielkie zamczysko, bagienne tereny, a nawet... grające pudełeczko. Projekt gry budzi podziw. Autorzy dopracowali każdy poziom i zadbali o regrywalność. Narracja podąża za stylem m.in. Super Castlevania IV (SNES, 1992). Lords of Shadow oferuje kilkadziesiąt poziomów do ukończenia. To nie wszystko. Można je powtarzać i zaliczać poszczególne triale, co wydłuża rozgrywkę. Należą się brawa za przykładnie zaprojektowane przeszkody oraz ogólny design. Gra wytrawnie miesza gotycką architekturę z naturalnym krajobrazem. Od opłakiwanej przez deszcz wioski po góry, cmentarzyska i starcie na szczycie wieży zamkowej.

Autorzy czasem postawią Cię przed zagadką, ale częściej będziesz wymachiwał biczem. Dowiesz się, skąd wzięła się kultowa nazwa broni Belmontów, czyli Vampire Killer. Gabriel pozyskuje orby od padniętych stworów, za które kupuje się nowe ciosy. I choć bohater posługuje się jednym orężem, to wachlarz ataków w miarę postępów staje się rozbudowany. Grindowaniu sprzyja możliwość powtórnego odgrywania leveli. Pochwały muszę posłać również w kierunku systemu walki. Lords of Shadow naturalnie wsparło się rozwiązaniami zaproponowanymi lata wcześniej przez God of War i Devil May Cry, lecz nie sprawia wrażenia kalki. To wyborny, przygodowy slasher, który wizualnie w licznych miejscach niebezpiecznie zbliżył się do samego God of War III.

Szpony, kły, krew

Wreszcie udało się Konami zrealizować soczystą, trójwymiarową Castlevanię. Tak, Lords of Shadow wybija się jakością i wiernością klasyce. W dodatku korzysta z dorobku Shadow of the Colossus, bo nie zabraknie potyczek z gigantycznymi bytami. Lords of Shadow to również festiwal krwi. Trup ściele się gęsto, a wystrój niektórych komnat nadawałby się do klasycznego horroru z udziałem Draculi. I tak, muszę dodać, że ta Castlevania stanowi wprowadzenie samego Księcia Ciemności do uniwersum Konami. Czy ten tytuł na cokolwiek cierpi? Jedyne, czego mogę się uczepić, to momentami framerate. We wczesnej fazie produkcji zespół celował w 60 klatek na sekundę. Finalnie uznano, że wystarczy połowa tej wartości przy utrzymaniu lepszej oprawy graficznej. Castlevania: Lords of Shadow to wypadkowa najlepszych rozwiązań z gier przygodowych. Na szczęście nawet przez moment nie sprawia wrażenia kopii. Świetna inicjacja Belmontów i najlepsza Castlevania w 3D.

WERDYKT
Grabarczyk

9

▲ opowieść, gra aktorska, system walki, grywalność, oprawa

▼ miejscami framerate, kopiowanie rozwiązań

PODSUMOWANIE:
Niekończąca się walka Belmontów ze złem otwiera się w roku 1047. MercurySteam zabierze Cię do początku wielkiej serii.

Deweloper: **MercurySteam**
Premiera: **2010**
Gatunek: **przygodowa**

DEAD SPACE

W kosmosie nikt nie usłyszy Twojego krzyku... A już na pewno, jeśli tak jak Isaac Clarke, bohater Dead Space, jesteś kompletnym niemową. To oczywiście słaby żart z nawiązaniem do „Obcego" i jeden z częstszych zarzutów wysuwanych pod adresem Dead Space. I zgadza się, główny bohater praktycznie przez całą grę nie wypowiada nawet jednego zdania. Czy jednak przeszkodziło to Dead Space stać się kamieniem milowym survival horroru i jednym z najlepszych tytułów w klimacie dark sci-fi? Ani trochę...

Na plasterki

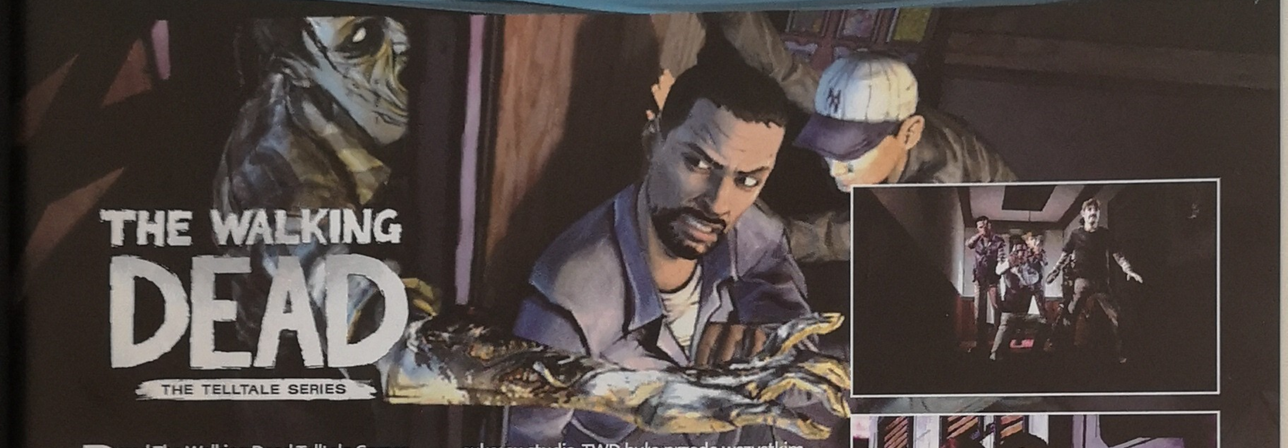
Rzecz dzieje się na USS Ishimura – ogromnej platformie wydobywczej eksploatującej złoża planet z poziomu orbity. Nasz bohater przybywa na statek w ramach rutynowych prac naprawczych, natomiast bardzo szybko okazuje się, że Ishimura skrywa mroczny sekret... Coś, co dostało się na pokład statku, powodując obłęd, mordercze instynkty, a wreszcie nieodwracalne zmiany u załogi. I właśnie z pokłosiem tego wszystkiego zmierzy się nasz Isaac – nie żaden żołnierz czy superbohater, ale zwykły technik-inżynier. I tu właśnie leży spora część personalnego wydźwięku postaci, gdyż nasz bohater nie jest sztampowym, zaprawionym w boju madafaką. Nie używa (z małymi wyjątkami) wojskowej broni, a jego główną siłą jest spryt i wiedza techniczna. Przygoda na USS Ishimura będzie więc często obracać się wokół napraw krytycznych systemów statku i wymagać od gracza lekkiego ruszenia głową, choć oczywiście większość problemów rozwiążemy, walcząc – i tu również autorzy zadbali o ciekawy twist. A jest nim mechanika „strategic dismemberment", czyli „strategiczne rozczłonkowanie". Otóż nasi wrogowie to istoty rodem z koszmaru, które w większości powstały z martwych ciał załogi. Ich egzystencja nie jest więc zależna od funkcjonowania narządów wewnętrznych typu mózg czy płuca, a jedynym sposobem unicestwienia tych tworów jest pocięcie ich na kawałki. Strzały w głowę lub korpus potrafią ich tylko rozwścieczyć, dopiero porządne ćwiartowanko przynosi błogość i spokój. Przeciwnicy są liczni i różnorodni, często wyskakują znienacka lub czają się po kątach, dlatego napięcie jest stałe i odczuwalne. Co więcej, nasz Isaac walczy z nimi raczej za pomocą narzędzi niż broni. Są więc przecinaki, lasery górnicze, palniki i więcej, a praktycznie każda z broni oferuje co najmniej dwa tryby prowadzenia ognia oraz liczne ścieżki rozwoju.

Narracja środowiskowa

Podobnie rzecz ma się z kombinezonem Isaaca – można wzmocnić ochronę, powiększyć zapas tlenu, a także dopakować jedną z kilku kluczowych umiejętności. A te przydają się zarówno w walce, jak i rozwiązywaniu zagadek. Dzięki telekinezie możemy przesuwać ciężkie przedmioty na odległość, zaś używając zwolnienia czasu, omijać niebezpieczeństwa (lub spowalniać wrogów). Zbiornik na tlen oraz buty antygrawitacyjne przydadzą się natomiast w sekcjach na zewnątrz Ishimury lub w miejscach, gdzie systemy podtrzymywania życia zostały uszkodzone. Ogółem przygoda zawiedzie nas w różnorodne i charakterystyczne miejsca, takie jak kostnica, uprawy hydroponiczne czy mostek, zaś większość z nich odwiedzimy po parę razy, korzystając z klimatycznego systemu szybkiej podróży. Nie zabrakło też bossów, zagrożeń środowiskowych oraz najrozmaitszych smaczków, które dodatkowo przybliżają nam wcześniejsze wydarzenia na statku. Wszędzie widać ślady walki i rozczłonkowane ciała, ale nie brak też audiologów czy zapisków załogi, które pozwalają na głębszy wgląd w historię Ishimury i jej tragiczny przebieg.

Oryginał czy remake?

Od strony graficznej gra zestarzała się nieco, aczkolwiek stawiała na kilka ciekawych rozwiązań, z których najbardziej w pamięć zapadł mi naturalny interfejs. Otóż zdrowie, stopień naładowania umiejętności czy też zasoby tlenu – wszystko to wyświetlane jest na plecach Isaaca lub w formie hologramów. Podobnie sprawa ma się z menu postaci, które w dodatku nie pauzuje nam gry – dzięki temu rozwiązaniu wszystko wydaje się lepiej zintegrowane i klimatycznie spójne ze światem gry, dodatkowo wspierając immersję. Jak zatem brzmi werdykt dla Dead Space 16 lat później? Powiedziałbym, że oprócz grafiki wiele się tu nie zestarzało. Mechaniki i tempo rozgrywki są świetne, klimat wciąż daje radę i zasadniczo można by powiedzieć, że warto tu wrócić... Gdyby nie remake, który całkiem niedawno zagościł na konsolach obecnej generacji. I co w związku z tym? Ano tyle, że jeśli macie wrócić lub nawet pierwszy raz zagrać w Dead Space, to właśnie ten sposób polecam najbardziej. Co nie zmienia faktu, że gra nawet w starej wersji wciąż trzyma poziom i dla mnie jest jednym z najlepszych survival horrorów wszech czasów.



Przed The Walking Dead Telltale Games miało na koncie kilka udanych, ale niszowych produkcji stworzonych według podobnego szablonu – podzielonych na epizody przygodówek, opartych na zewnętrznych IP. Stąd i zapowiedź „Żywych Trupów" szumu nie wywołała. Kilkanaście miesięcy później niepozorny tytuł zgarnął worek nagród, zostawiając w pokonanym polu rozbuchane hity.

Uczucia prawdziwe

Odcinkowa adaptacja dzieła Roberta Kirkmana, która postawiła na odmiennych niż komiks oraz serial bohaterów – i wybornie, bo co za dużo, to i świnia nie zje – udowodniła ponad wszelką wątpliwość, że gracze szukają w grach emocji. I często liczą się one bardziej niż wymuskana oprawa i rozbudowany gameplay. Zarówno jedno, jak i drugie w TWD było przeciętne. W kwestii grafiki postawiono na kreskówkowy styl pociągnięty efektem cel shadingu. I choć na twarzach postaci dobrze rysowały się zdumienie, szok czy zakłopotanie, to od animacji biła sztywność, zwłaszcza w scenach akcji i przy szybkim poruszaniu się, a otoczenie charakteryzowała prostota. Rozgrywka z kolei opierała się na toczeniu dialogów i okazyjnych QTE, gdy musieliśmy szarpać się z chcącym pożreć nasz mózg zombie czy rozłupać mu łeb młotkiem. Wszystko zatem rozbijało się o wspomniane emocje i relacje między bohaterami, na które gracze mieli niebotyczny wpływ, oraz śledzenie fabuły.

Historia = rozgrywka

„Nasze gry mechanicznie podążają tą samą ścieżką, ale kładą nacisk na opowiadanie historii, bo to one są naszą rozgrywką. Historie definiują gatunki w filmach i serialach, ale nie w grach, bo te zawsze definiowane są przez mechaniki. Z nami jest inaczej" – opowiadał Job Stauffer, szef komunikacji w Telltale. Dokładnie w tym tkwiła siła oszałamiającego sukcesu studia. TWD było przede wszystkim historią budującej się, rodzicielskiej więzi pary głównych bohaterów, następnie ich relacji z innymi napotkanymi po drodze ludźmi, a dopiero na końcu – historią walki o przetrwanie. Niejakiego Lee, w którego przyszło się nam wcielić, poznawaliśmy w czasie transportu do paki. Po niespodziewanym potrąceniu zombiaka i dachowaniu chłop ucieka, szukając schronienia w domu na przedmieściach. Tam natrafia na ośmioletnią Clementine, którą ratuje z opresji, a której rodzice wyjechali przed wybuchem całego chaosu. Niespodziewany jak na gry wideo duet, zamierzający podążyć drogą rodziców małej i ich odnaleźć, staje się nierozłączny. Kilka odcinków później możemy zataić swoją przeszłość lub przyznać się grupie do bycia skazanym mordercą – co dla jednych będzie obojętne, ale dla innych nie – niemniej to wybór lżejszej wagi. Wybory dużego kalibru to momenty, w których decydujemy o życiu i śmierci, bo nigdy nie da się uratować wszystkich. I podobnie jak wtedy, gdy zdobędziemy się – bądź nie – na szczerość, tak i te sytuacje prowadzą do odmiennych postaw wobec Lee, a graczom pozwalają na przestrzeni pięciu epizodów nawiązać emocjonalne więzi, negatywne bądź pozytywne, z szeregiem osób. Wśród postaci drugoplanowych były te pojawiające się na chwilę, ale i takie towarzyszące nam do końca. A nawet w kolejnych sezonach.

Dziedzictwo

Na tym tle wybijał się Kenny – sympatyczny, acz momentami porywczy, skłonny do konfrontacji i uparty facet, którego psychika zostaje brutalnie złamana, co popycha go w odmęty depresji w wyniku następujących zdarzeń. TWD można było więc uznać – oczywiście z zachowaniem proporcji – za studium ludzkich charakterów w obliczu zagrożenia życia czy traumatycznych wydarzeń. Tym bardziej że historia nie unikała trudnych tematów takich jak śmierć dziecka czy samobójstwo. Ekranowe wydarzenia mocno wbijają się więc w pamięć gracza, a chwytająca za serce końcówka to istny majstersztyk. Produkcje Telltale nie były przygodówkami point-and-click pełną gębą, wszak nie oferowały zagadek czy zbierania przedmiotów. Niemniej patrząc na rodowód studia – założonego w 2004 r. przez weteranów LucasArts po tym, gdy firma zaprzestała produkcji tracących na popularności gier adventure – nie dziwi obrany kierunek. TWD podbiło branżę. Oprócz nagród dla gry roku czy dla najlepszej fabuły od wielu portali triumfowało też w najważniejszej kategorii na Spike Video Game Awards (dzisiejsze TGA), pokonując takie hity jak Borderlands 2 czy Far Cry 3. Przede wszystkim jednak grze udało się rozbudzić zainteresowanie produkcjami narracyjnymi i śmiem twierdzić, że bez niej nie powstałyby takie pozycje jak Life is Strange. A to dziedzictwo, z którym, nawet mimo smutnego finału i zamknięcia studia Telltale w jego oryginalnej formie w 2018 r., nie sposób dyskutować.

WERDYKT
SoQ

10

▲ mające ogromne znaczenie wybory, ludzcy bohaterowie i ich więź z graczem, mocna historia

▼ niedzisiejsza oprawa

PODSUMOWANIE:

Mimo trzech kolejnych sezonów i spin-offów TWD nie wspięło się już na tak wysoki poziom.

Deweloper: **Telltale Games**
Premiera: **2012**
Gatunek: **przygodowa**

Afryka. Kolebka ludzkości. Region ten upodobali sobie twórcy najlepiej sprzedającego się Resident Evil w całej historii marki. Yasuhiro Anpo pamiętał początki fikcyjnej, choć wielkiej kariery Chrisa Redfielda. Anpo był obecny podczas tworzenia klasycznej odsłony serii z 1996 r. Kilkanaście lat później miał on wyreżyserować Resident Evil 5, horror skąpany w blasku słońca.

Sprawdzonym tropem

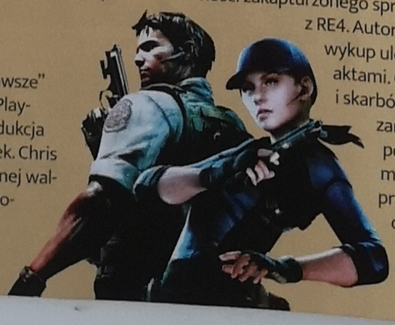
W roli głównej pojawił się ten sam Chris opięty mundurem BSAA, formacji walczącej z bioterroryzmem. Redfield miał działać sam. Po medialnych turbulencjach autorzy dopisali Shevę Alomar, by ostudzić zmieszanych dziennikarzy. Sami twórcy poczuli się zaskoczeni zarzutami o rasizm w grze. Kulisy tej opowieści mogliście (i wciąż możecie) przestudiować w PSX Extreme #324. Nikt za to nie debatował w studiu o koncepcji. Jun Takeuchi, supervisor projektu, nakazał członkom zespołu korzystanie z gotowca, jakim było Resident Evil 4. W jego skład weszły kamera z wyraźnym, prawym profilem postaci oraz zintensyfikowana akcja w imię większego survivalu, acz mniejszego horroru. Resident Evil 5 w stopniu równym poprzednikowi pogłębiło tę dysproporcję w zgodzie z ówczesnymi trendami. Dorzuciło od siebie możliwość kooperacji z żywym graczem na kanapie lub na odległość.

Letni blockbuster

„RE stało duetami od zawsze" – napisał Koso za życia PlayStation 3, gdy superprodukcja Capcomu trafiła na rynek. Chris i Sheva stanęli do wspólnej walki o dobrostan społeczności w Kijuju, zapomnianej przez świat wiosce gdzieś na kontynencie afrykańskim. Fabuła koncentruje się na niestygnącej od lat waśni pomiędzy weteranami znanego z leciwego oryginału oddziału S.T.A.R.S. Współpraca Japończyków z hollywoodzkim studiem yU+Co opłaciła się. Resident Evil 5 to bardzo filmowa narracja w kontekście scen przerywnikowych, co nadaje fabule blockbusterowy rytm. Prawdziwą siłą gry jest model rozgrywki. Nie redefiniuje, lecz umiejętnie korzysta z assetów czwórki. Tym sposobem bohaterowie mierzą się z agresywnymi Majini, odpowiednikami Ganados z przygody Leona. Napastników jest więcej niż poprzednio. Nie grzeszą przebiegłością, lecz jako grupa stwarzają poczucie ciągłego osaczenia. A Chris i Sheva wciąż są przyklejeni do gleby w trakcie celowania. Deweloperzy grzęzną w takich archaizmach, co niespecjalnie przypadło fanom do gustu. Jun Takeuchi miał powiedzieć kilka dni przed premierą, że „gdy zagrają, to rychło pojmą istotę tej decyzji" – przyznam mu teraz rację.

W tandemie

Dzięki właśnie tej decyzji Resident Evil 5 daje wielką satysfakcję. Twórcy udostępnili bogaty arsenał broni. Każdy kaliber oznacza określoną siłę ognia i odrzutu, a wszystkie pukawki można i trzeba ulepszać. Obyło się bez obecności zakapturzonego sprzedawcy rodem z RE4. Autorzy pozwalają na wykup ulepszeń pomiędzy aktami. Gromadzenie złota i skarbów jest zatem wskazane. Nic jednak nie pomaga grze tak jak możliwość współpracy. Pojedynczego odbiorcę zirytują tendencje Shevy (SI) do pchania się pod lufę. Z żywym kompanem jest inaczej. Przebrniemy przez grę w trybie dzielonego ekranu lub online. Do wyboru. Nadmienię, że rozgrywka split-screen oznacza obniżoną jakość obrazu włącznie z klatkażem. Tytuł oryginalnie zadziała w rozdzielczości 720p. Akcja gry za dnia zmusiła programistów i grafików do wytężonej pracy z użyciem silnika MT Framework. Oświetlenie, animacje i udźwiękowienie mieszczą się w ówczesnej topce. Trafią się tekstury gorszego sortu, lecz jako całość Resident Evil 5 potrafi się technicznie wybronić. Gra nie poległa również, jeśli chodzi o różnorodność poziomów. Przegrała natomiast jako horror. Nie ma w tej przygodzie mowy o mocnych wahaniach adrenaliny. Pod koniec marca 2009 r. nikt w Capcomie się tym nie przejął, gdy okazało się, że premierowa edycja gry znalazła 9 mln chętnych. Byłem jednym z nich.



WERDYKT
Grabarczyk

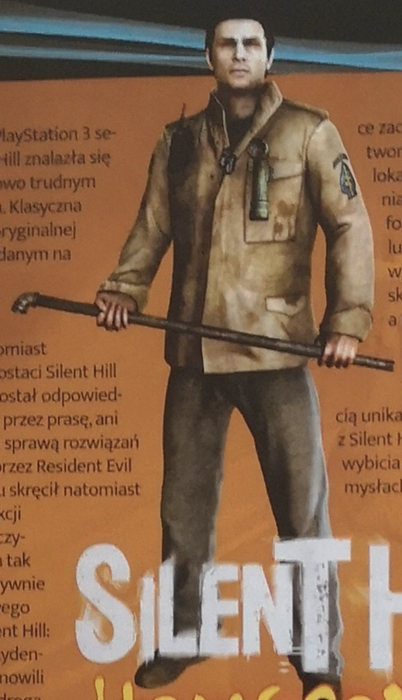
9-

▲ technikalia, niespotykana wcześniej filmowość w serii, scenariusz, wyborna kooperacja

▼ czasem niska jakość tekstur, zbagatelizowano horror, SI drugiej postaci, archaizmy

PODSUMOWANIE:
Finałowe rozdanie odwiecznych wrogów w prażącym słońcu Afryki. Gorąca przygoda, choć już nie horror.

Deweloper: **Capcom**
Premiera: **2009**
Gatunek: **horror**

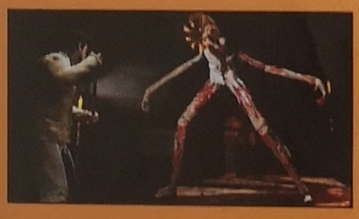


SILENT HILL HOMECOMING

W czasach PlayStation 3 seria Silent Hill znalazła się w wyjątkowo trudnym położeniu. Klasyczna formuła znana z oryginalnej trylogii wraz z wydanym na PSP prequelem Silent Hill: Origins zjadła swój własny ogon, natomiast eksperyment w postaci Silent Hill 4: The Room nie został odpowiednio doceniony ani przez prasę, ani samych graczy. Za sprawą rozwiązań wypracowanych przez Resident Evil 4 gatunek horroru skręcił natomiast w kierunku gier akcji podszytych dreszczykiem. Jako że seria tak czy inaczej sukcesywnie znikała z branżowego radaru, wraz z Silent Hill: Homecoming decydenci z Konami postanowili spróbować pójść drogą Capcomu. Z przeciętnym, choć wciąż wartym odnotowania skutkiem.

Rodem z Hollywood

Przygoda weterana wojennego powracającego po latach do rodzinnej miejscowości tylko po to, by odkryć, że na miejscu wydarzyło się coś strasznego, została opracowana w konwencji krwawego horroru klasy B, gdzie mrok, wrażenie osamotnienia i ciągłego napięcia ustąpiły miejsca całkiem intensywnej

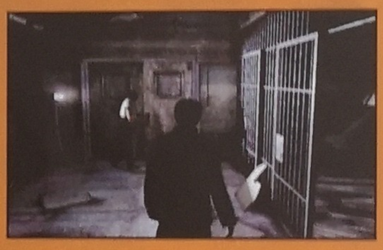


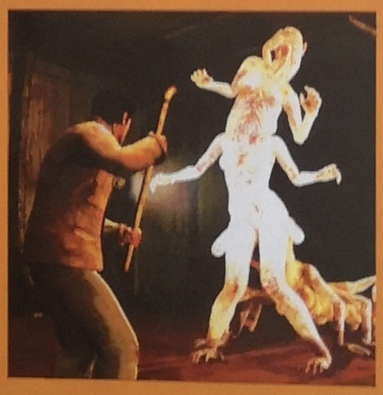
akcji, częstym spotkaniom z innymi postaciami, a nawet ich bardziej czynnemu udziałowi w wydarzeniach. Te wprawdzie całkiem nieźle trzymały się kupy, ale nie grzeszyły oryginalnością, czerpiąc garściami z dotychczasowego dorobku serii oraz ekranizacji z 2006 r. Nie będzie wielką przesadą, jeżeli stwierdzę, że całość stanowiła wręcz pewnego rodzaju adaptację wizji Christophe'a Gansa, pod kątem stylistycznym z filmem zgadzało się tutaj bowiem niemal wszystko – wydobywający się z pęknięć w asfalcie dym w miejsce klasycznej mgły, padający z nieba popiół, designy i wzorce zachowań wybranych potworów, niektóre fragmenty lokacji, sposób przeobrażania miasta w jego piekielną formę, wreszcie obecność ludzkich przeciwników wyposażonych w ciężkie skafandry i maski gazowe, a także Piramidogłowego Kata, który w zgodzie z dotychczasowym lore winien być postacią unikatową dla historii Jamesa z Silent Hill 2. Ta osobliwa próba wybicia się na najlepszych pomysłach z filmu oraz wcześniejszych gier, elementach akcji zaczerpniętych z konkurencyjnych produkcji oraz zaskakująco dużej dawce gore była tak silnie wycelowana w ówczesne gusta zachodniego odbiorcy, że produkcja całkowicie ominęła rynek japoński, z którego przecież wywodził się cykl. Symboliczny fikołek, który na dłuższą metę nikomu nie wyszedł na dobre.

Równia pochyła

Konami bowiem najwyraźniej nie dość dobrze rozpoznało oczekiwania swojej publiczności, bo Homecoming nie tylko nie zatrzymał procesu degradacji serii, ale wręcz dobił kolejny gwóźdź do jej trumny. Tytuł został chłodno przyjęty zarówno pod kątem ocen, jak i sprzedaży. Choć brakuje oficjalnych raportów, specjalizujący się w gromadzeniu tego rodzaju danych serwis VGChartz donosi o upłynnieniu raptem 450 tys. pudełek z grą. Z perspektywy czasu największym błędem popełnionym przy produkcji wydaje się być powierzenie jej ekipie nieszczególnie rozumiejącej specyfikę cyklu. Wiele lat później w wywiadzie dla portalu silenthaven.com między wierszami potwierdziła to zresztą sama reżyserka projektu – Cordy Rierson. „Homecoming był moim pierwszym horrorem psychologicznym. (...) Właściwie to jestem wyjątkowo strachliwa, więc było to wyzwanie (...) Nie uważałam się za fankę serii przed rozpoczęciem prac nad grą" – przyznawała bez ogródek. Zarzuty o nadmierną odtwórczość odpierała z kolei typowymi w takich sytuacjach frazesami – „Cóż, sztuka jest subiektywnym doświadczeniem. Każdy ma w tej kwestii własną opinię. Myślę, że lepiej stworzyć coś, co wywoła wystarczająco wiele emocji, by zachęcić do formułowania zdania na jego temat, niż coś, czym nikt by się nie przejął". Trochę racja, ale czy na pewno Konami chodziło o tego rodzaju reakcję?

A jak całość prezentuje się tu i teraz? Cóż, skoro praktycznie żaden z aspektów mechaniki gry nie błyszczał szczególnie nawet w swojej epoce, trudno oczekiwać, że po upływie 15 lat cokolwiek zmieni się tutaj na plus. Pod względem wizualnym gra postarzała się bardzo brzydko, gorzej niż wiekowe odsłony na PlayStation 2, całkiem słabo wypada również dość topornie opracowany system walki. Trudno wyobrazić sobie mniej odpowiednie miejsce dla rozpoczęcia znajomości z kultową serią. Ciekawostka wyłącznie dla najbardziej wyrozumiałych fanów.





WERDYKT
Komodo

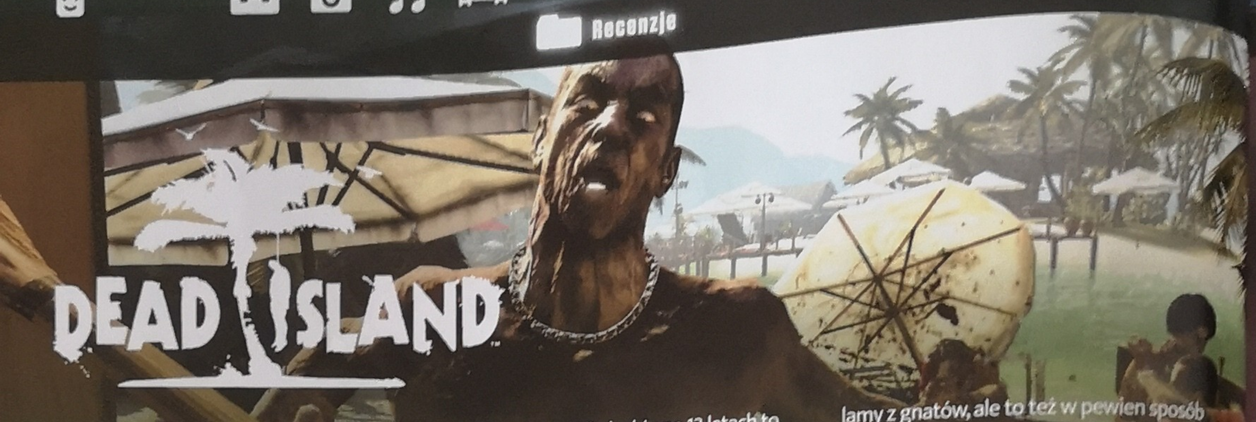
6-

▲ swoboda w operowaniu postacią, niektóre filmowe inspiracje, fajnie wypadły

▼ dużo akcji, mało grozy, odtwórcza fabuła, ziepek elementów z gier serii a nie samodzielna gra

PODSUMOWANIE:
Dziwaczny, zupełnie niepotrzebny eksperyment dobijający podupadłą już wówczas na zdrowiu serię.

Deweloper: **Double Helix**
Premiera: **2009**
Gatunek: **horror**



DEAD ISLAND

„Majstersztyk w zapowiadaniu gier” – tymi słowami pierwszy zwiastun Dead Island określił jeden z moich znajomych, z czym nietrudno się nie zgodzić, bo mało który materiał prezentujący grę wywołał taką burzę. O Techlandzie pisał cały świat, a rozgłos otworzył wiele drzwi, pozwalając pozycji z zombiakami osiągnąć sukces, a z perspektywy czasu wydrukował wrocławskiej ekipie bilet do pierwszej ligi branży gier.

Bilet w jedną stronę?

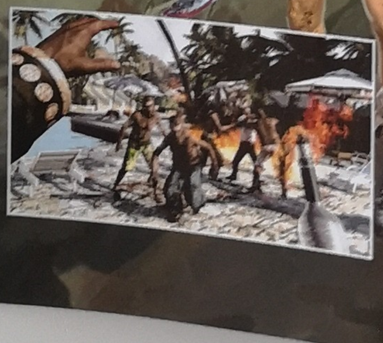
Zanim jednak Paweł Marchewka porzucił growe dziecko, by na jego truchle niczym Wiktor Frankenstein stworzyć legendę, Techland zaprosił graczy na rajską wyspę. Dead Island zaskoczył barwnymi, tropikalnymi lokacjami, które dla wielu były niczym drzazga pod paznokciem, bo „kto to widział, by zombie biegały po plaży”. Jednak taki właśnie był zamysł – postawić na przygodę czerpiącą z mocy serii Dead Rising, a zarazem dostarczyć wielkie mapy i siekanie wrogów za pomocą wszystkiego, co da się podnieść. Martwa Wyspa ma już 13 lat, co, biorąc pod uwagę kolejne kroki wrocławian, znacząco wpłynęło na odbiór tytułu. Ekipa przećwiczyła konstruowanie walki bronią białą, a z perspektywy czasu trzeba powiedzieć to szczerze, że Dead Island nie wypada już tak soczyście jak w dniu debiutu – tym bardziej że już w tym czasie premierowy zwiastun był efektowniejszą wizytówką niż produkt ostateczny. Wracając do Dead Island, uśmiechnąłem się pod nosem, bo choć w następnych latach system walki został rozwinięty, to już historia... mówiąc delikatnie, scenarzyści z Wrocławia nigdy nie byli wirtuozami pióra. Akcja rozgrywa się na Banoi – w dniu premiery rajska wyspa była chwalona z każdej strony, jednakże po 13 latach to cudeńko nieco utraciło swój blask. Przygoda nadal nie robi większego wrażenia, bo to kilka ładnych lokacji, a twórcom poprzez lata udało się zmienić ciężar rozgrywki z „siekamy do wszystkiego, co się rusza” na „strzelamy do każdego, kto ma broń”, to finalnie nie mogę stwierdzić, by fabuła była ciekawa. I podobne wrażenia miałem, gdy ogrywałem tytuł ponad dekadę temu. Cała masa misji z serii „idź, zabij i wróć” przykrywa główny wątek.

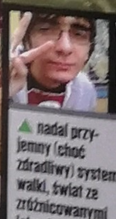
Niby irytacja, a jednak satysfakcja

To, co jednak docenia się od początku, to opór maniaka, z jakim Techland zbudował jedną produkcję, na bazie której powstała nowa seria. Dead Island zaprezentował się światu legendarnym zwiastunem, jakością przykrywającym największe gry AAA, ale głównymi atutami były nie tylko świat oraz miałka niczym poranna dwójka po ostrym kebabie historia, ale właśnie męcząco-frustujący system walki. I po latach nadal z błogą satysfakcją kopie się w głowę biegające truposze na Banoi lub próbuje walić się ich truchło za pomocą znalezionego obok badyla. Próbuje, bo Techland dopiero się uczył, co to znaczy wyskoczyć na pięciu typów z kawałkiem metalu. Trudno wyczuć odległość ataku, nie zawsze mamy poczucie, że trzymamy w rękach broń ostatecznej zagłady zombie, ale nie mogę napisać, że ta naparzanka nie przynosi satysfakcji. Trochę gorzej sytuacja wygląda po drugiej stronie wyspy, gdzie zdecydowanie za często strzelamy z gnatów, ale to też w pewien sposób może być odpowiedzią na pytanie, dlaczego Techland częściowo porzucił giwery w następnym tytule. Ponad dekadę mamy już za sobą i jeszcze mocniej docenia się ten świat. Ja wiem, że „jak to zombie na rajskiej wyspie” i „ha tfu designerom w piszczele”, ale ten klimat ma swój urok. Później Polacy z niego zrezygnowali, a ekipy Deep Silver próbowały jeszcze do niego powrócić, bo ta feeria kolorów bardzo się wyróżniała... na pewno na tle konkurencji i tego, jak branża podchodziła do tematu apokalipsy.

Dla Techlandu: więcej niż gra

Grając w Dead Island, jeszcze mocniej docenia się ostatnie produkcje Techlandu. Twórcy porzucili swoje dziecko, które przez lata było wrzodem na dupie Deep Silver, ale to właśnie na tej wyspie narodziła się legenda wrocławskiej ekipy. Kilka mądrych ruchów, zbudowanie nowego IP i ciągły rozwój w jednym temacie okazały się kluczem do sukcesu. Ktoś kiedyś powiedział: „prawdziwego mężczyznę poznaje się nie po tym, jak zaczyna, ale jak kończy” i Dead Island jest tego dobitnym potwierdzeniem. Nie mam na myśli trailera, który przewyższył o kilka poziomów grę i do dzisiaj jest jedną z najlepszych zapowiedzi nowego IP, ale samą produkcję. To właśnie Martwa Wyspa pozwoliła wrocławianom wypłynąć na światowe morze branży gier. Cierpi przy tym produkt, który był początkiem, bo każdy jego młodszy brat jest lepszy, ale no właśnie... od czegoś trzeba było zacząć.





WERDYKT
Grucha

7

▲ nadal przyjemny (choć zdradliwy) system walki, świat ze zróżnicowanymi lokacjami

▼ niczym Britney Spears (pamiętasz „Toxic”, a to już raczej „Criminal”), walka nadal irytuje, błędy

PODSUMOWANIE:

Dla Techlandu to coś więcej niż gra. Dla graczy średniaczek. Dla branży pokaz, jak daleko możesz zajść dzięki zwiastunowi.

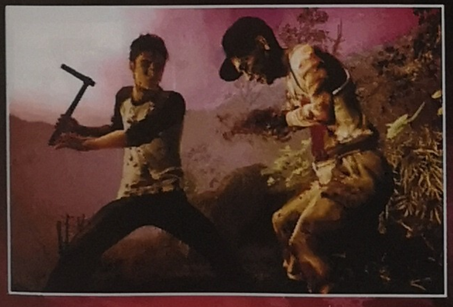
Deweloper: **Techland**
Premiera: **2011**
Gatunek: **akcja**

SIREN BLOOD CURSE

Marka Siren – u nas znana również jako Forbidden Siren – przeżyła zaledwie pięć lat. Była jedną z pierwszych własności Sony, które japoński gigant bez zastanowienia ukatrupił, znajdując nowy, trwający do dziś kierunek. I jeżeli Siren zakończył swą zbyt krótką egzystencję właśnie „za sprawą" odsłony na PlayStation 3, możecie się domyślić, że część ta nie udała się najlepiej. Choć tak naprawdę jako pierwsza w serii próbowała rzeczywiście trafić do graczy. Przynajmniej pod względem rozgrywki, ponieważ dystrybucja cyfrowa – wydawanie półtoragodzinnych epizodów w tanich rzutach – w 2008 r. powodowała konsternację. Po latach, gdy znamy los tego kierunku (oraz finał jego głównych propagatorów, studia Telltale Games), traktujemy go jak ciekawostkę, szczególnie mając Blood Curse w wydaniu kompletnym, pakowane do standardowego pudełka. Czy to działa na korzyść samej gry, trudno już zweryfikować.

Wbrew zakazom

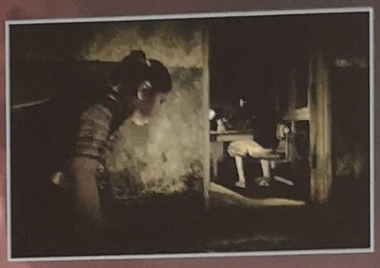
Siren było synonimem hardkorowej sceny gatunkowej, horrorem innym niż większość. Gdy tradycyjny survival, w oczach konsolowców reprezentowany przez PSX-owe Residenty, umyślnie podnosił poziom trudności w celu zwiększenia napięcia u trzymającego pada odbiorcy, nigdy nie stawiał aktywnej opozycji, nie zniechęcał do postępu. Był po prostu nieco trudniejszy niż zwykła gra przygodowa. A przez niewielkie rozmiary chętnie poddawał się w starciu z cierpliwymi jednostkami, które z coraz szybszych przebieżek przez Raccoon City zrobiły sobie samowystarczalną rozrywkę. Tymczasem Keiichiro Toyama, dokładnie ten, który wyreżyserował oryginalnego Silent Hilla, w swoim drugim tytule grozy obrał inną strategię. Niczym kryptograf zaczytany w prozie Edgara Alana Poe konstruował trudne do rozszyfrowania polecenia, wymuszał męczące powtórki raz zaliczonych fragmentów, a jeżeli nie potrafiliśmy przewidzieć, czego od nas oczekuje, zamykał nas w „pętlach", odgradzając od dalszych rozdziałów scenariusza na dobre. Przejście Forbidden Siren bez przygotowanego zawczasu opisu zajęłoby wiele długich, BARDZO męczących wieczorów. O ile w ogóle jest to możliwe dla normalnego człowieka, posiadającego ograniczone zasoby czasowe. Ja przegrałem tę bitwę.



Blood Curse w pewnym sensie rekonstruuje tamtą wizytę w wiosce Hanuda. Jest wszakże „remakiem", nawet jeśli Toyama szukał ciekawszej terminologii. „To nie standardowy remake, to nie kontynuacja" – mówił. „Załóżmy, że wydarzenia pierwowzoru wydarzyły się naprawdę; w takiej sytuacji Blood Curse byłoby jak gdyby «filmem opartym na tych wydarzeniach», adaptacją, dramatyzacją. [...] Mieliśmy możliwość przedstawić grę jak serial telewizyjny, w sposób, jakiego nikt jeszcze nie próbował". Być może dlatego grupę Japończyków zmuszonych do przetrwania (lub nie!) demonicznego rytuału zastąpili „biali" protagoniści. Reprezentowali nie tylko anglojęzycznych odbiorców wpuszczonych do iście azjatyckiej produkcji, do szpiku kości przerażonych odbywającym się w Hanudzie horrorem, ale również próbę dotarcia Sony do zachodniej publiczności, bez której wysokobudżetowy survival nie miałby prawa się zwrócić. Czy konieczne przy tym było rozpisanie wszystkiego na slasher, z rozwydrzonymi, antypatycznymi postaciami? Chyba tak, skoro jedyny czarnoskóry bohater – yhm, dobrze się domyślacie – umiera pierwszy.

Wbrew tradycji

Niestety amerykańska, napastliwa poetyka wpływa nie tylko na scenariusz. Lokacje, choć z grubsza te same, co w 2003 r. (Blood Curse narodziło się w wyniku testowego wrzucania starych settingów w nowy silnik graficzny, autorzy byli ponoć zachwyceni, jak zapomniane przez bogów zakamarki zmienia dynamiczne oświetlenie), prowadzą teraz za rączkę, blokując jak najczęściej potencjalne ślepe zaułki. Starcia z Shibito, tutejszą wersją zombie, przebiegają bezboleśnie, a broń palna pozwala wykosić absolutnie wszystko na naszej drodze.



Graczowi odebrano decyzyjność w kolejności misji. Oprawa HD oznacza również wysoki kontrast, który lubuje się w czarnych jak smoła plamach na ekranie. Najgorsze jednak spotkało system sightjackingu, „włamywania się" w zmysł wzroku potworów. Próbowano go rozegrać przy dzieleniu ekranu na pół, co może na papierze brzmiało szalenie efektowanie – jednocześnie podglądamy szukającego nas owadozombiaka i chowamy się przed nim, na przykład trzymając z całych sił drzwi, które ten chce otworzyć – lecz w praktyce spowodowało tak drastyczny spadek wydajności (kilkanaście klatek na sekundę oraz paskudne rozmycie ekranu), że staramy się używać tego jak najrzadziej. A najlepiej w ogóle.

Trzeci Siren przypomina mi trochę anglojęzyczny remake japońskiego lub hiszpańskiego przeboju („Krąg"/„[REC]"). Niby osiąga podobny efekt, ma wyższy budżet, lepszą technologię, ale rozkłada się w bezpośrednim starciu z pierwowzorem. Jest prostszą, przystępniejszą, ale na każdej płaszczyźnie słabszą pozycją, głęboko zakorzenioną w dziecięcych latach ósmej generacji konsol. Byłoby kompletną przesadą stwierdzić, że marka została słusznie zabita w wyniku Blood Curse, zwłaszcza że chwilę później jej ojciec stworzył Sony jeszcze jedną z niesłusznie porzuconych serii (Gravity Rush), niemniej potrafię zrozumieć, dlaczego podobnym zabiegiem kosmetycznym nie potraktowano już Forbidden Siren 2. Dzięki temu czysty status dwójki, najlepszego horroru stworzonego przez wewnętrzne studia PlayStation, pozostaje nienaruszony. Ale to już opowieść na zupełnie inny numer specjalny.

WERDYKT
Piechota

6

▲ Hanuda wciąż zachwyca jako horrorowy setting, ostra pochrzaniona ścieżka dźwiękowa

▼ hołdowanie zachodnim odbiorcom odebrało serii jej tożsamość, zbyt prędko, zbyt łatwo

PODSUMOWANIE:
Tak się czasem kończą remaki, niestety.

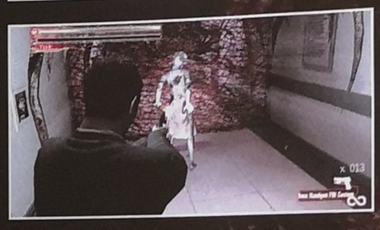
Deweloper: **Project Siren**
Premiera: **2008**
Gatunek: **horror**

DEADLY PREMONITION

Dziś zapraszam Was na koszmar. Na początek powitajmy jej bohatera – Hidetakiego Suehiro. Dla przyjaciół SWERY65, ale my się z nim przytulać nie będziemy. Mały Hidetaki dorastał w Osace, a młody studiował filmówkę i chciał pisać scenariusze. Gdy stuknęło mu 20 wiosen, popełnił scenariusz do gry Last Blade. Fabuła w bijatykach jest równie ważna, co w pornosach, ale Suehiro się nie poddawał. Stworzył opowieść do... The Last Blade 2. Flawless Victory. W przerwie od wymyślania narracji Hidetaki spełnił się w roli designera w kultowym w niektórych kręgach Tombi! 2, a potem znowu zaczął pisać, tworząc scenariusz do mniej kultowego Extermination na PS2. Ale hej, to był już przynajmniej horror, a stąd niedaleko do założenia własnej firmy (Access Games) i prezentacji na TGS trailera Rainy Woods. Plagiat „Miasteczka Twin Peaks" został jednak skasowany i zastąpiony Deadly Premonition, innym plagiatem „Miasteczka Twin Peaks". Głównego bohatera, agenta specjalnego FBI Davida Younga Henninga, wymieniono na agenta specjalnego FBI Francisa Yorka Morgana, a grę kasowano i przywracano do życia jeszcze cztery razy. Mają rozmach...

Nie wygląd, ale dusza

Pierwszego dnia Hidetaki Suehiro stworzył o dziwo nie scenariusz, ale świat gry. A światem tym okazało się typowe prowincjonale miasteczko w USA (nazwane tu Greenvale), które SWERY65 wysmażył, odwiedzając wcześniej podobne, zabite dechami wioski i robiąc setki zdjęć ulicom, budynkom czy torom kolejowym. Ma się tę pasję. Co więcej, Suehiro zadbał o to, by każdy NPC w tym otwartym świecie miał swój harmonogram dnia zmieniający się nie tylko w zależności od pory dnia i nocy, ale i pogody. Bary serwowały lunche o konkretnych godzinach, a zważając na odpowiedni czas, można było odpalić niektóre misje fabularne i subquesty. York musiał jeść i spać, by nie zmagać się ze zmęczeniem i nie kipnąć z głodu, mógł też się golić, pić kawę, zmieniać ubrania, kupować nową broń, kolekcjonować karty, ścigać się, pograć w rzutki czy łowić ryby. Człowiek wielu talentów. SWERY chciał również dać Yorkowi możliwość grania w szachy, używania perfum, tycia



(gruby na bramkę!) czy odrastania włosów, ale pewnie ktoś z ekipy deweloperskiej zasugerował Japończykowi, by odstawił te czerwone nasiona. Niemniej jednak nie wyleciała opcja zwiedzania tego urokliwego miasta autem, a nawet kupowania nowych dwuśladów, co jednak ostatecznie przypomniało bicie po łbie łopatą. Nazwać bowiem model jazdy kartonowym to obraza dla kartonu. Do tego jednostajny dźwięk silnika przypominający zarzynanie nieokreślonego zwierza, a w takim towarzystwie musieliśmy często przemierzać całe kilometry z punktu A do B. Całe szczęście nagrano też sześć tysięcy linii dialogów, które wykorzystano między innymi do monologów Yorka z samym sobą w aucie, gdzie rzucał sucharami, cytował kultowe filmy z VHS czy burzył czwartą ścianę. A wiele z tych pogadanek to przeniesione do gry rozmowy Suehiro z twórcą japońskich filmów niezależnych, Kenjim Godą.

Śladami Lyncha

York, jak wspomniałem, zwracał się często do Zacha. Kim był Zach? Możemy go potraktować jako niewidzialnego przyjaciela, choć można to intepretować jako rozmowę z samym graczem. Surrealistyczna fabuła pełna niedomówień to wszak jeden z najmocniejszych elementów gry i wirtualny pomnik dla twórczości Davida Lyncha (jest tu nawet postać wzorowana na Emily Wyatt z „Mulholland Drive"). Badamy makabryczne zgony kobiet, zbieramy poszlaki, ścigamy mordercę w czerwonym płaszczu i odkrywamy kolejne, piekielne sekrety miasta. Bajka. Po drugiej stronie bieguna jest walka, która została dodana na sam koniec dewelopingu gry w obawie, że produkcja nie sprzeda się na Zachodzie. Choć wersja The Director's Cut poprawiła celowanie i zmniejszyła odporność wrogów, to pojedynki z powtarzającymi się zjawami w alternatywnej, mrocznej wersji miasta były często frustrujące. Kamera nad ramieniem bohatera przywodziła na myśl Resident Evil 4 dla ubogich, ale zagadki, ucieczki przed zabójcą, mechanika skradania (zjawy nie widziały nas, gdy wstrzymywaliśmy oddech) i naprawdę ciężki klimat zaszczucia w takich lokacjach jak szpital czy tartak sprawiały, że przymykaliśmy oko na budżetowość i stan techniczny gry. Bo technicznie to koszmarek. Animacja podczas deszczu spadała do 20 klatek, otoczenie i tekstury wyglądały jak wczesne PS2, a animacja ruchów Yorka to symulator drewna pierwszej próby.

Tak źle, że aż dobrze

Tylko to wszystko o dziwo pasowało do tego pokręconego klimatu, budując suspens. To tytuł, który albo się kocha, albo nienawidzi, nie dziwi więc fakt, że pobił rekord Guinnessa w kategorii najbardziej rozbieżnych ocen, od dwójek po tłuściutkie dyszki. Wersja The Director's Cut to ta najlepsza, z rozszerzonym zakończeniem czy usprawnianiami pokroju minimapy, modną wówczas obsługą stereoskopowego 3D i kontrolorów PS Move (nie polecam). I mnie ten koszmar napisany przez Suehiro pochłonął bez reszty pomimo wad. A może właśnie dzięki nim?

WERDYKT
Roger

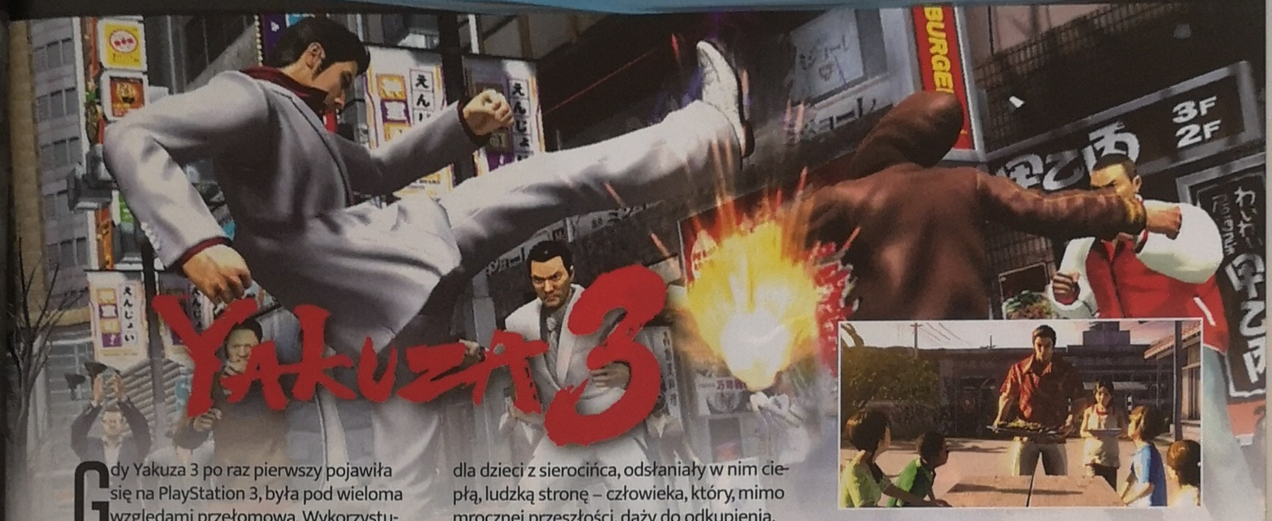
7+

▲ klimat Twin Peaks, znakomity scenariusz, żyjące miasto, humor

▼ okropna oprawa, spadki animacji, dłużyzny

PODSUMOWANIE:
Nie wygląd, ale serce się liczy.

Deweloper: **Access Games**
Premiera: **2013**
Gatunek: **horror**



Yakuza 3

Gdy Yakuza 3 po raz pierwszy pojawiła się na PlayStation 3, była pod wieloma względami przełomowa. Wykorzystując możliwości nowej generacji konsoli, tchnęła więcej życia w Kamurocho, nadając tej ikonicznej dzielnicy wyjątkowy realizm. Co więcej, po raz pierwszy w serii pozwoliła graczom doświadczyć rozgrywki osadzonej poza wielkomiejskim zgiełkiem, poszerzając tło historii o nowe, interesujące miejsca.

Fundament dalszego rozwoju serii

Dla wielu fanów Yakuza 3 była początkiem ich podróży przez świat Kazumy Kiryu, zaszczepiając miłość do serii i dając przedsmak tego, co miało nadejść w przyszłości. Patrząc na ten tytuł ze współczesnej perspektywy, widać, jak istotną rolę odegrał w ewolucji cyklu, wprowadzając unikalne elementy narracyjne, które stały się fundamentem kolejnych odsłon. To produkcja, która nie bała się eksperymentować z opowiadaniem historii, pokazując, że gry mogą być nośnikiem silnych emocji i wartości. W pamięci zapada także finałowa konfrontacja Kiryu z antagonistą Yoshitaką Mine – starcie, które było nie tylko fizyczną walką na pięści, ale także zderzeniem idealizmu z cynizmem. To emocjonujące zakończenie udowodniło, że dobroć i szlachetność mogą mieć realny wpływ, nawet w najmroczniejszych okolicznościach.

Okinawa – spokój w cieniu palm

Yakuza 3 to jednak oczywiście nie tylko Kamurocho. Po raz pierwszy w historii serii gracze wyruszyli poza zgiełk wyspy Honsiu – na spokojną, słoneczną Okinawę, gdzie Kazuma Kiryu otworzył sierociniec, chcąc zapewnić dzieciom nowy dom i odnaleźć się w nowej roli. Ten idylliczny krajobraz, z kojącym szumem fal i zielonymi wzgórzami, stanowił wyraźny kontrast dla brutalnych ulic Tokio, ale także odzwierciedlał nowe życie, do którego Kazuma dążył. Jego starania, by stać się ojcem dla dzieci z sierocińca, odsłaniały w nim ciepłą, ludzką stronę – człowieka, który, mimo mrocznej przeszłości, dąży do odkupienia.

W tych scenach gra osiągała emocjonalne szczyty. Obserwowaliśmy, jak Kazuma przekazuje dzieciom wartości, których sam nauczył się od swojego mentora, Shintaro Kazamy – życzliwość, odwagę i wzajemny szacunek. Na tle błękitnego nieba Okinawy te lekcje zyskiwały jeszcze większą moc, przypominając, że nawet z największego mroku może zrodzić się dobro i nadzieja. Jednym z najbardziej poruszających wątków była relacja Kiryu z Haruką, najstarszą dziewczynką w sierocińcu. Mimo młodego wieku Haruka starała się naśladować dobroć i empatię Kiryu. Te chwile dodawały grze poruszającej emocjonalnej warstwy, czyniąc z niej coś więcej niż tylko opowieść o gangsterskich porachunkach.

Równie istotny był usprawniony system walki, z większą liczbą Heat Actions czy możliwością kreatywnego wykorzystania przedmiotów jako broni, jak rowery czy znaki drogowe. Nowa konsola umożliwiła większą płynność i intensywność starć, choć nie obyło się bez niedociągnięć. Podczas walk z bossami mechanika bywała nieintuicyjna – pojedynki często sprowadzały się do unikania ciosów i kontrataków, co wymagało od graczy cierpliwości. Minigry również miały swoje wzloty i upadki. Golf i bowling, choć początkowo zabawne, cierpiały z powodu niedopracowanej fizyki, co potrafiło zniechęcić do ich powtarzania. Jednak odwiedzanie salonów gier Segi czy zarządzanie hostessami w Kamurocho nadal dostarczało radości, pokazując różnorodność, z jaką twórcy podeszli do rozgrywki.

Kamurocho w nowym wydaniu

Przesiadka na PS3 poprawiła jakość grafiki, czyniąc świat gry bardziej namacalnym. Seria po raz pierwszy oferowała złudzenie spacerowania po autentycznym, tętniącym życiem

Tokio. Przechodnie reagowali na obecność Kiryu, rozmawiali ze sobą w blasku ulicznych neonów, tworząc atmosferę pełną energii. Nowe detale sprawiły, że miasto nabrało wyjątkowego realizmu. Kamurocho przestało być jedynie tłem – stało się żywym, pełnoprawnym elementem opowieści, który gracze chcieli odkrywać na nowo. Nic dziwnego, że pracując nad tą odsłoną, zespół Ryu Ga Gotoku spędził długie godziny, dokumentując dzielnicę Kabukicho i wykonując setki zdjęć, aby odwzorować Kamurocho z niespotykaną precyzją.

Yakuza 3 to tytuł, który nie tylko wyznaczył nowy kierunek dla serii, ale również pozostawił trwały ślad w historii gier wideo. To podróż pełna emocji, refleksji i niezapomnianych chwil, zasługująca na miejsce w kanonie opowieści, które trzeba samemu poznać.

WERDYKT
Mazzi

8

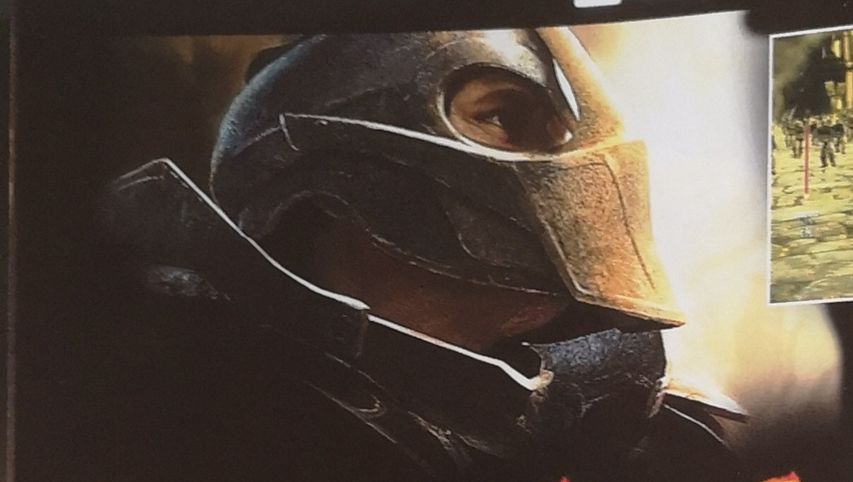
▲ rozbudowana fabuła, zróżnicowane lokacje, bogactwo aktywności pobocznych

▼ nieintuicyjny system walki, nierówna fizyka minigier, problemy z kamerą

Deweloper: **Ryu Ga Gotoku Studio**
Premiera: **2010**
Gatunek: **przygodowa, akcja**

PODSUMOWANIE:

Kluczowy rozdział w historii serii, który wzbogacił świat gry o nowe lokacje oraz rozbudowaną narrację.



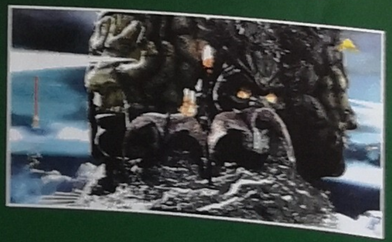
L·A·I·R

Lair było jedną z produkcji motywujących mnie do zainwestowania w PlayStation 3. Opracowana przez Factor 5 gra była oparta wyłącznie na sterowaniu sensorycznym, czyli marketingowej wizytówce nowego kontrolera, Sixaxis. Okazało się, że ten wybór twórców prawie zabił fun płynący z rozgrywki. Kto nie chciałby przecież mieć kontroli nad potężnym smokiem, by zwyciężyć w bitwie zwaśnionych narodów?

Okiełznać bestię

Świat za chwilę pogrąży się w wulkanicznym ogniu. Masowe erupcje są zmorą krain opisywanych w Lair. Ostatecznie przetrwały dwa królestwa – Asylianów i Mokai. Ci pierwsi nie szczędzą zasobów naturalnych na rozbudowę imperium. Mokai są ich przeciwieństwem i żyją w harmonii, prawie w „zielonym ładzie". Mieszkańcy Asylii chcą zasiedlić ich wciąż bujne tereny. Naturalnie wybucha konflikt. W tej opowieści trudno wskazać dobrych i złych. Celem jest przetrwanie, nie żadne walki o wpływy. Rohn Partridge, dotychczas wierny Asylianom, zmienia stronę, by wspierać Mokai. Skąd ta nagła zmiana? Historia w Lair motywuje do czynnego udziału w kolejnych bitwach. Wszystko przy asyście potężnego smoka. Grę skonstruowano całkowicie z myślą o kierowaniu wychyleniami. Szkoda, że deweloperzy nie do końca przemyśleli pewne kwestie.

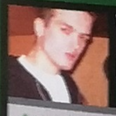
Lair przede wszystkim nakazuje starcia nad ziemią. Animacji lecącego smoka nie sposób skrytykować. Twórcy wykazali się w tej kwestii mocnym zaangażowaniem. Bestia wygląda groźnie i porusza się z należytą starannością. Zupełnie jakby animatorzy przerzucili legendarnego stwora ze stronic baśni do zero-jedynkowej rzeczywistości. A w grze są ich dziesiątki. Obydwie frakcje używają smoków do walki. Czas zatem się przyjrzeć, co nie do końca zagrało. Oprawa w Lair powinna być kwestią drugorzędną. To produkcja skupiona głównie na akcji, gdzie nie ma czasu przeglądać tekstur. Niestety nawet w ferworze pojedynków bestii we znaki daje się pop-up i tekstury o niższej rozdzielczości, a zwłaszcza podłoża. Smokiem można zwalczać piechurów, choć ich liczba nie powala. Gra bardzo klatkuje, gdy stwór zieje ogniem w gromadę rycerzyków. A wydajność winna uchodzić tutaj za priorytet.



Ciężkie manewry

Lair korzysta tylko z wychyleń, a właściwie korzystało. W trakcie smoczej batalii grający musi lokować się na wrogim smoku, aby skutecznie przeprowadzić atak. Niestety gra jest w tej materii zupełnie nieprzygotowana. System lokuje danego smoka zbyt długo, a wykonanie dasha przy użyciu wychylenia nieczęsto wychodzi pomyślnie. Twórcy zaaplikowali wychylenia do w sumie złożonej mechaniki, bo wymagającej szybkiego reagowania i działania. Klnąłem zwłaszcza w piątej misji, gdzie gra dosłownie wariowała. Twórcy udostępnili aktualizację, dzięki której możliwe jest to, co powinno działać od samego początku – sterowanie przy tradycyjnym użyciu analoga. Dopiero wtedy Lair staje się akceptowalnym produktem, choć niedopracowanym w kontekście SI wroga i niestety mizernej wydajności.

Produkcja studia Factor 5 chciała zareklamować Sixaxisa. Zamysł był dobry, potencjał również. Gorzej ze zrealizowaniem priorytetów jakości. Scenariusz to najlepsza motywacja do ukończenia przygody. Każda z misji opiera się na tym samym lawirowaniu i zianiu ogniem we wszystko, co nadlatuje z przeciwnej strony. Po dwóch godzinach miałem wrażenie, że widziałem już wszystko. Nie pomyliłem się. Może na premierę Lair było jeszcze zbyt wcześnie? Po rzeczonej aktualizacji gra się w to znacznie lepiej, lecz całość wciąż potraktuj bardziej jako ciekawostkę niż grę wartą polecenia.



WERDYKT
Grabarczyk

5

▲ opowieść, smoki w roli głównej

▼ błędnie zaprojektowane sterowanie, pop-up tekstur, kiepska wydajność, zbyt mała powtarzalność

Deweloper: Factor 5
Premiera: 2007
Gatunek: akcja, strzelanka

PODSUMOWANIE:

Ziejąc ogniem, łatwo podpalić samego siebie. Factor 5 chyba o tym zapomniał. Szkoda, bo potencjał był.

RESISTANCE 2

Choć Insomniac Games dotąd słynęło z dość sympatycznych i urokliwych gierek, czyli z serii Spyro i Ratchet & Clank, to w przypadku PS3 i możliwości bajecznego procesora Cell trzeba było pokazać pazury. To miała być maszyna dla poważnych graczy, a jej wysoka cena wręcz wymuszała taki target. A co duzi chłopcy lubią najbardziej? Dziś odpowiedzielibyście, że samomolestację do gierek z gatunku waifu, ale w tamtych czasach ludzie identyfikujący się jako mężczyzna woleli chwycić za większą i grubszą giwerę, więc prawilny shooter z pierwszej osoby był po prostu musem.

Jak u Hitchcocka

I tak oto twórcy kultowych platformówek mogli zakasać rękawy i nieco ubrudzić swoje łapska, rzeźbiąc w zielonym, poważniejszym łajnie – czyli obcym, w sensie pochodzenia pozaziemskiego. Resistance: Fall of Man, które trafiło na premierę konsoli na rynkach zachodnich, opowiadało alternatywną historię z czasów połowy XX w., w której ludzkość musi się przeciwstawić Chimerze, czyli pozaziemskiemu gatunkowi, który nie wiedzieć czemu uznał naszą planetę za miejsce ciekawe do życia. I zabijania, bo oni zawsze chcą nas zabijać. Wprawdzie graficznie może tytuł nie robił olbrzymiego wrażenia i do Crysisa, który miał swoją premierę niewiele później, nawet nie miał co startować, ale za to nadrabiał przyjemnym modelem strzelania, dobrze przemyślanymi lokacjami i ciekawą historią, która po prostu była wciągająca. Na pierwszy plan wysuwał się jednak multik, który był przekozacki i przy którym spędziłem spokojnie kilkaset godzin. Nic dziwnego, że na drugą odsłonę czekałem jak Roger na recki Kaliego, niecierpliwie przestępując z nogi na nogę, czując, że doczekam się produkcji na wyższym poziomie graficznym, zrobionej z większym rozmachem. I tak właśnie było. Resistance 2 zaczynał się tak, jak wiele gier się kończy – wielką epicką rozpierduchą! Oto porywają nas na straceńczą misję, gdzie od pierwszego strzału rzucano nas do konfrontacji z wielkim mechapająkiem. Najpierw naparzanie z helikoptera, który zaraz potem się rozbija, następnie jak szczury w tunelach przeciskanie się przez podziemia bazy wojskowej, by dostać się na tyły kilkunastopiętrowej szkarady, aby sprzedać jej strzała z bazooki prosto w rdzeń i ją powalić... Oj, lubię takie imprezy i zapach napalmu o poranku!

Gatunkowy TOP

A co powiecie na mechaośmiornicę, która atakuje Was swoimi mackami, kiedy jesteście uwięzieni na platformie na środku morskiej zatoki i jedyne, co macie, to gnaty i chęć walenia ołowiem w obleśną mordę Waszego oprawcy? Takie momenty zapamiętuje się na całe lata i choć dla wielu Resistance wcale nie musi być kultową serią, to gry te oferowały momenty iście wyczesane! Pewnie gdyby nie arcymistrzowski Killzone 2, to Resistance 2 uznawałbym za najlepszą ekskluzywną strzelankę z pierwszej osoby na PS3. W kwestii fabuły ponownie wcielamy się w Nathana Hale'a i mamy przerobić na mielonkę przedstawicieli wspomnianej Chimery. Tym razem jednak akcja nie koncentruje się na Europie, ale rzuca nas do Stanów Zjednoczonych, gdzie lokacje są dużo bardziej różnorodne. Zmienił się także system leczenia, który bazuje na nowocześniejszym rozwiązaniu niż zbieranie apteczek, tj. jeśli uda się nam przez dłuższą chwilę ochronić nasz zad przed obrażeniami, to nasze zdrowie samo się regeneruje. Nadto nasz bohater może teraz nosić tylko dwie pukawki, co oczywiście z jednej strony jest ukłonem w stronę realizmu, z drugiej wymusza na nas bardziej taktyczne podejście do rozgrywki i przemyślany dobór broni. Rzecz jasna zakres śmiercionośnych narzędzi był szeroki – od standardowych gnatów i karabinów plujących śrutem po zaawansowane pozaziemskie technologiczne perełki tryskające plazmą prosto w pyski naszych oponentów. A skoro już o arsenale mowa, to na szczególne wyróżnienie zasługuje Auger, broń, która doskonale sprawdza się nie tylko w singlu, ale i w multiku, bo pozwala strzelać przez ściany.

Wciąż warto

W ogóle mam wrażenie, że PlayStation 3 często się krytykuje za macosze podejście do potyczek sieciowych, co w świetle takich gier jak Resistance 2 czy Killzone 2 jest absurdalne. Obie gry były jak na tamte czasy świetnymi wieloosobowymi naparzankami, każda na swój sposób charakterystyczna i każda gwarantująca pokłady znakomitej zabawy. Ubolewam, że Insomniac porzucił serię Resistance dla produkcji z uniwersum Spider-Mana, które wiem, są również świetną rozrywką, ale ja zamiast typa w rajtuzach wolę jednak kolesia, który jednym strzałem potrafił przerobić aliena na szynkę eksportową Krakusa. Tym samym, choć kampanię można było ukończyć w pięć-sześć godzin, to Resistance 2 było produkcją udowadniającą, że przyszłość w dużej mierze należy do gier sieciowych. Rozbudowany multik, w którym granie kosmicznymi przybyszami, mogącymi widzieć przez ściany, dostarczało zupełnie innych wrażeń niż szarpanie ludźmi, dał tej grze stosunkowo długie i udane życie. Ale choć serwery dawno zdechły, to nawet dziś warto zaliczyć dzieło od Insomniac choćby dla angażującej i filmowej kampanii.

WERDYKT
Ural

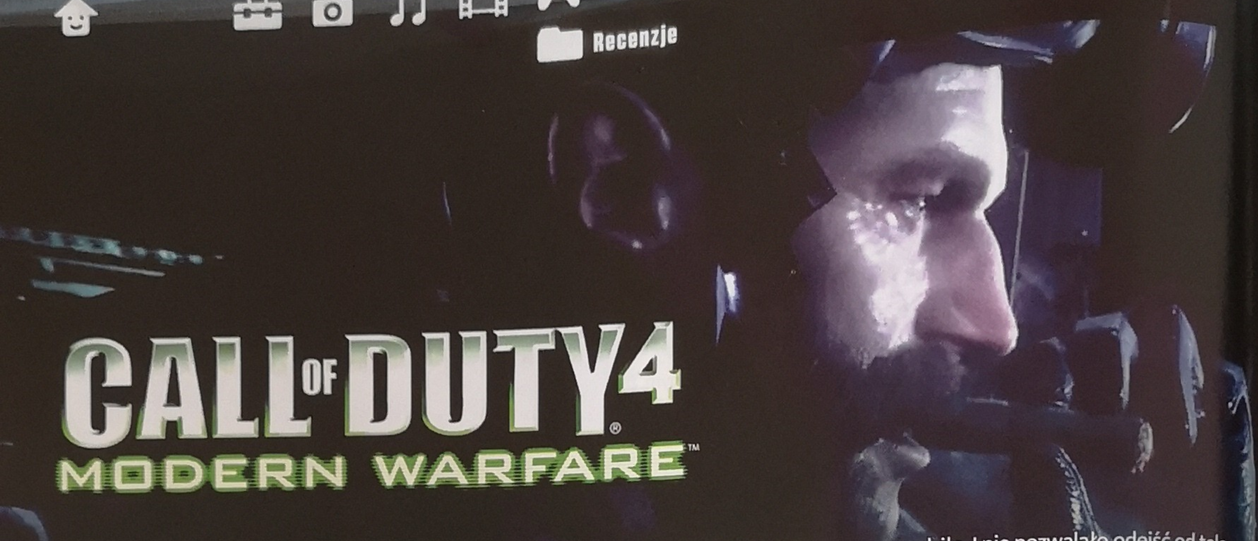
8+

▲ są gry, które zestarzały się lepiej

▼ wyborny multik, filmowa kampania, klimat

Deweloper: Insomniac Games
Premiera: 2008
Gatunek: strzelanina

PODSUMOWANIE:
Nieco zapomniana seria, warta odświeżenia.



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE™

Powiedzieć, że Modern Warfare było kamieniem milowym generacji - to za mało. To fenomen, który rozciąga się już na trzy pokolenia konsol i jest niewątpliwie jedną z najbardziej dochodowych marek w historii elektronicznej rozrywki. I choć już wcześniejsze części serii stanowiły jakość samą w sobie, to dopiero CoD 4: Modern Warfare odniosło tak oszałamiający sukces sprzedażowy, że po dziś dzień stanowi maszynkę do robienia pieniędzy (choć raczej już nie tak potężną jak kiedyś). Doczekało się dwóch spin-offów: serii Black Ops oraz Warzone, przy czym kiedy to piszę, właśnie miała premierę szósta (!) część pierwszego z nich. I owszem, nawet po tylu latach i kolejnych odsłonach premiera nowego CoD wciąż rozbija bank. Co więc zdecydowało o tym, że raz obrana formuła okazała się aż tak skuteczna? Spróbujmy odpowiedzieć na to pytanie.

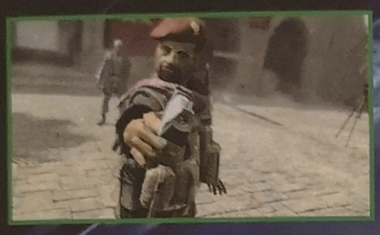
Porucznik Cena, sierżant Mydło, Włodzimierz Makaron

Przede wszystkim zacząłbym od tego, że CoD 4: MW grubo dowiozło na obu zasadniczych frontach FPS-owej rozgrywki - zarówno kampania, jak i multiplayer prezentowały absolutnie topową jakość. Kampania wręcz zrywała beret rozmachem, filmową reżyserią i różnorodnością prezentowanej akcji. Od nocnych desantów na morzu, przez misje infiltracyjno-snajperskie, aż po mordercze szturmy na umocnione pozycje wroga. Silnie zarysowane postacie, w tym niezapomniany porucznik Price, który na wiele lat stał się pierwszoplanową gwiazdą serii. Do tego doskonała technicznie oprawa i żelazny klatkaż 60 FPS-ów, który zapewniał wyborny gunplay z precyzyjnym i responsywnym sterowaniem na padzie, co w tamtych czasach wcale nie było jeszcze tak powszechne. W przedstawionej historii pokierujemy kilkoma różnymi postaciami, z których najważniejsze to świeżo upieczony operator SAS John „Soap" MacTavish, sierżant Paul Jackson z pierwszej kompanii zwiadu US Marines oraz wymieniony wcześniej Price, który nie tylko jest mentorem pierwszej z wymienionych postaci, ale również gra pierwszoplanową rolę w kilku misjach stanowiących wspomnienia z zimnej wojny. Zdecydowanie najwięcej czasu spędzimy jako Soap, ale wszystkie trzy główne postacie wezmą udział w splatających się wątkach. Z jednej strony w Rosji wybucha wojna domowa pomiędzy siłami rządowymi a ultranacjonalistami prowadzonymi przez niebezpiecznego watażkę. Równolegle w nieokreślonym kraju na Bliskim Wschodzie dochodzi do przewrotu i przejęcia władzy przez dyktatora o niebezpiecznych ambicjach. A nad tym wszystkim unosi się widmo niekontrolowanego rozprzestrzenienia broni jądrowej, co - jak się łatwo domyślić - może mieć tragiczny koniec...

KAMPANIA WRĘCZ ZRYWAŁA BERET ROZMACHEM, FILMOWĄ REŻYSERIĄ I RÓŻNORODNOŚCIĄ PREZENTOWANEJ AKCJI

Zdrowa dawka testosteronu

Mógłbym jeszcze wiele napisać o konkretnych scenach, akcjach, wymianach ognia i zwrotach akcji, ale podsumuję to tak: kampania w CoD 4: MW jest jak najwyższej klasy film wojenny z Hollywood, w którym gramy pierwszoplanową rolę. Trzeba jeszcze przy tym zauważyć, że tematyka rozgrywki idealnie wpisywała się w swoje czasy. Wojna z terrorem, Irak, Afganistan - Call of Duty mocno nawiązywało do swoich czasów, było poniekąd mokrą fantazją na temat tego, jak to cywilizacja Zachodu w imię demokracji i światowego bezpieczeństwa zwalcza zły reżim. Było to wszystko mocno przesadzone, zahaczające o kicz i science fiction, ale w tej formule i w tamtych czasach zdecydowanie się to sprawdziło. I nie pozwalało odejść od telewizora. Czy natomiast sprawdza się dzisiaj? Moim zdaniem tak samo dobrze, a nawet lepiej. W obecnych czasach, gdzie rak poprawności politycznej zżera tkankę świata gier w imię ideologii, zdrowa dawka testosteronu jest zawsze wskazana. Czy zatem można doszukać się w tej produkcji jakichś minusów? Ależ oczywiście. Przede wszystkim cała ta filmowość wynika z ton skryptów, a poziomy są korytarzowe do bólu. Rzadko kiedy można cokolwiek pokombinować czy oflankować przeciwnika. Ponadto dynamikę rozgrywki wyśrubowano do tego stopnia, że poruszanie się naszej postaci (zarówno w kampanii, jak i w multi) to istny kosmos. Napiszę tak - w pewnym sensie jest to z korzyścią dla gry, ale jeśli kiedykolwiek mieliście przyjemność pobiegać chwilę z bronią i oporządzeniem, to poruszanie postaci z CoD zakrawa na żart. Żadnego ciężaru, żadnego bezwładu - zupełnie jak gdybyśmy byli jakimś astralnym bytem. Czy to poważny zarzut? Biorąc pod uwagę arcade'ową konwencję gry - niekoniecznie. Początkowo trochę mi to psuło immersję, ale ogólna jakość, płynność i user experience były tak dobre, że pochłonąłem tę kampanię z wypiekami na twarzy od początku do końca. Można zatem spokojnie powiedzieć, że singleplayer CoD 4: MW stał



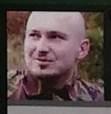
się wyznacznikiem jakości na długie lata, zarówno pod kątem filmowej akcji, grywalności i dynamiki, jak też różnorodności teatrów działań. Wypada jeszcze wspomnieć o remasterze gry na PS4/Xbox One, który rzecz jasna zapewnia mocno odświeżoną oprawę graficzną. Jeśli więc ktoś woli zagrać w lekko odkurzoną wersję, to jest również taka możliwość.

Przełom w dziedzinie multiplayera

No dobrze, kampania kampanią, ale głównym daniem był multiplayer. A to, co się tutaj zadziało, można zdecydowanie scharakteryzować jako przełom i nową jakość w gatunku, na konsolach czy nie. Przede wszystkim wspomniane żelazne 60 FPS-ów i wynikająca z tego dynamika oraz płynność rozgrywki (o precyzyjnym celowaniu nie wspominając). Do tego idealnie skrojona formuła: nieduże mapy, 8 vs. 8 i krótki time to kill (nawet krótszy w trybie hardcore, który wynosił rozgrywkę na nowy poziom). Kolejną ciekawą kwestią było również strzelanie przez ściany, czyli przebijalność wielu materiałów. A co powiecie na nagrody za killstreaki, które zapewniały wsparcie lotnicze (UAV, bombardowanie lub też helikopter)? Ten akurat element miał się stać wizytówką serii na lata i był sukcesywnie rozbudowywany aż do osiągnięcia niebotycznych rozmiarów. Aczkolwiek już w swojej pierwszej postaci okazał się bardzo udany, podobnie jak system odblokowań perków (umiejętności) dla naszego żołnierza oraz wszelkiego osprzętu dla broni. A system ten dawał naprawdę ogromne możliwości i masę satysfakcji, kiedy odkrywało się nowe rzeczy. Każda nowa broń, która trafiła w nasze ręce, zaczynała w swojej bazowej postaci, ale wraz z jej levelowaniem można było ją udoskonalić o szereg dodatków: celowniki, chwyty, latarki, granatniki i znacznie więcej. I każdy jej element wpływał nie tylko na wygląd, ale i statystyki broni. Dobór sprzętu w tego typu grze to podstawa, tak więc wraz z rozbudową zbrojowni można było stworzyć prawdziwe narzędzie zniszczenia. Równolegle rozwijaliśmy też postać jako taką, mogąc ją wyposażyć w trzy umiejętności, każdą z trzech różnych kategorii. Były one dość rozmaite, a kategorie skrojone tak, by uniemożliwiać zbyt przegięte kombinacje. Czyli co, może dodatkowy granat albo magazynki? A co by pan powiedział na szybsze przeładowanie lub niewidzialność dla wrogich UAV? A może dwa razy dłuższy sprint lub podsłuchiwanie voice chatu pobliskich wrogów? Cóż, na pewno było nad czym kombinować, więc oprócz samego strzelania trzeba było jeszcze pomyśleć i zbudować perfekcyjnego żołnierza dla naszego stylu gry. Wszystkie te części składowe powodowały, że rozgrywka w CoD 4: MW była uzależniająca dla całych rzesz entuzjastów tego typu zabawy.

Narodziny współczesnego Call of Duty

Podsumowując, jak pierwsze Modern Warfare broni się dziś? Wiele zależy od zmęczenia materiału. Sam byłem niegdyś wielkim entuzjastą CoD, zagrywałem się jak dziki i mam do niego ogromny sentyment. Jak na swoje czasy był to rewelacyjny tytuł, bez dwóch zdań. Jednak od tego czasu Activision tak wydoiło tę krowę, odcięło już tyle kuponów i tyle razy sprzedało nam „to samo, tylko inne", że ja w pewnym momencie wymiękłem. Gdzieś tak po trzecim Black Opsie, choć głowy sobie uciąć nie dam. Po prostu miałem już dość, potrzebowałem przerwy, a był wszak jeszcze (moim zdaniem ciekawszy) Battlefield. I choć ten drugi też mi się w końcu przejadł, to jednak ogromne mapy, pojazdy oraz lepsze wrażenie pola walki przeważyły u mnie szalę na stronę BF-a. Jeśli jednak preferujesz formułę CoD i wciąż Ci mało lub z jakiegokolwiek powodu ominął Cię pierwszy Modern Warfare, to zdecydowanie warto nadrobić braki. Choćby po to, żeby zobaczyć, jak narodziła się potęga współczesnego Call of Duty.



WERDYKT
Mutti

9

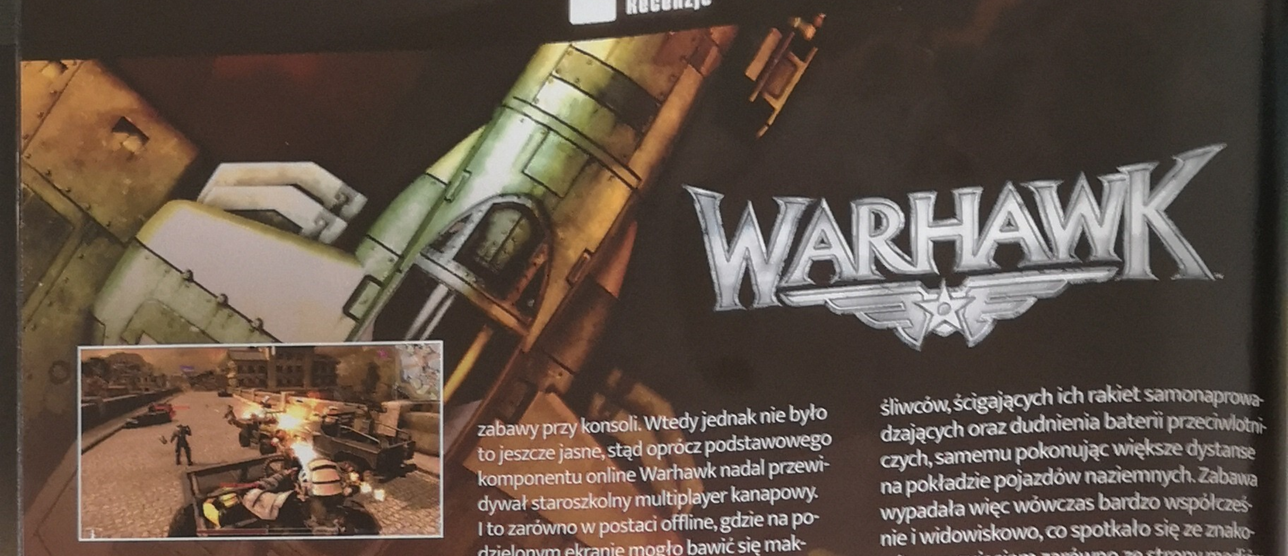
▲ kampania, płynność rozgrywki, multiplayer

▼ liniowość, nienaturalnie szybkie poruszanie się

PODSUMOWANIE:

Przełom zarówno w serii, jak i w gatunku. Jedno z najlepszych Call of Duty wszech czasów.

Deweloper: **Infinity Ward**
Premiera: **2007**
Gatunek: **strzelanina**



WARHAWK

Nie sposób nie zauważyć, jak daleko w tyle byliśmy przez wiele lat za graczami pecetowymi pod kątem zabawy online. Wprawdzie szósta generacja konsol już w początkowej fazie swojego istnienia wprowadzała archaiczne rozwiązania sieciowe, jednak w tamtym czasie mogli z nich korzystać nieliczni. Starczy nadmienić, że cała infrastruktura była do tego stopnia uboga, że wydane w 2004 r. Resident Evil: Outbreak, z zasady zaprojektowane z myślą o rozgrywce wieloosobowej, zostało w Europie sprowadzone do formy singleplayer z botami w miejsce żywych towarzyszy. Przełom miał nadejść dopiero w erze PlayStation 3, a reboot zapomnianej marki Warhawk, pamiętającej jeszcze ścisłe początki istnienia pierwszego PlayStation, miał nieść w tym temacie kaganek oświaty jako jeden z pierwszych.

Sieciowa rewolucja

Gra bowiem nie tylko w całości skupiała się na zabawie wieloosobowej, z całkowitym pominięciem kampanii dla samotnego gracza, ale też była pierwszym tytułem debiutującym jednocześnie w formie pudełkowej i cyfrowej. Ba, w przypadku rynku europejskiego i australijskiego premiera na PlayStation Store poprzedziła wydanie fizyczne o blisko miesiąc. Przyznaję, że i dla mnie była to pierwsza konsolowa produkcja, przy której wsiąkłem w sieć na dłuższy czas, a dodana wówczas do zestawu z grą słuchawka Bluetooth Jabra BT135 służyła mi za headset przez całą generację. Jakkolwiek banalnie by to zabrzmiało z dzisiejszej perspektywy, w 2007 r. możliwość wspólnej zabawy z grupą znajomych przy jednoczesnej komunikacji głosowej w celu koordynacji działań na polu bitwy była wręcz magicznym doświadczeniem, otwierającym rozdział, który wkrótce miał całkowicie odmienić nasze dotychczasowe wyobrażenie zabawy przy konsoli. Wtedy jednak nie było to jeszcze jasne, stąd oprócz podstawowego komponentu online Warhawk nadal przewidywał staroszkolny multiplayer kanapowy. I to zarówno w postaci offline, gdzie na podzielonym ekranie mogło bawić się maksymalnie czterech graczy jednocześnie, jak i w formie dość innowacyjnej funkcji split-screenu wywoływanej na życzenie podczas zabawy online.

Halo, ver. PS3

Czym jednak wyróżniała się sama zabawa? Cóż, tak naprawdę to niczym szczególnym na tle ówczesnych osiągnięć w tej dziedzinie pochodzących z rynku pecetowego, a jej głównym atutem była innowacyjność w ramach platformy, na której debiutowała. Gra przedstawiała futurystyczny konflikt pomiędzy dwoma grupami przypominającymi aliantów i nazistów, gdzie w perspektywie TPP 16-osobowe grupy konkurowały ze sobą w ramach modelu sprawdzonego już wcześniej w seriach Battlefield czy Halo. A zatem z szerokim wykorzystaniem pojazdów – jeepów, czołgów oraz samolotów pionowego startu – tytułowych Warhawków. Pomimo ubogiego parku maszynowego zadyma bywała wyjątkowo intensywna – piechurzy prowadzili wymianę ognia w cieniu śmigających nad głowami myśliwców, ścigających ich rakiet samonaprowadzających oraz dudnienia baterii przeciwlotniczych, samemu pokonując większe dystanse na pokładzie pojazdów naziemnych. Zabawa wypadała więc wówczas bardzo współcześnie i widowiskowo, co spotkało się ze znakomitym przyjęciem zarówno ze strony mediów, jak i graczy. I to pomimo przeciętnej oprawy oraz wątłej zawartości obejmującej premierowo raptem pięć map i cztery wyświechtane tryby zabawy – klasyczny deathmatch, jego wariant drużynowy, capture the flag oraz walkę o strefy.

Było, minęło

Dziś swoje wspomnienia spisuję jednak niestety wyłącznie z pamięci, w styczniu 2019 r. Warhawk podzielił bowiem los każdej właściwie gry sieciowej, żegnając się ostatecznie z dedykowanymi mu serwerami. Dziś po tym tytule pozostał jedynie offline'owy tryb kanapowy, który siłą rzeczy jest jedynie cieniem zabawy zaprojektowanej z myślą o 32 zawodnikach. W 2012 r. gra doczekała się wprawdzie bardziej rozbudowanego i jeszcze bardziej uciekającego w klimaty fantastyki sequela pt. Starhawk, ten jednak nie miał już wyróżniającego poprzednika atutu „pierwszeństwa" i zatonął w morzu lepszych od siebie konkurentów. Od serwerowego respiratora został odłączony już w czerwcu 2018 r., a zatem jeszcze przed starszym bratem. Spieszmy się kochać gry tego rodzaju, tak szybko odchodzą.

WERDYKT
Komodo

7

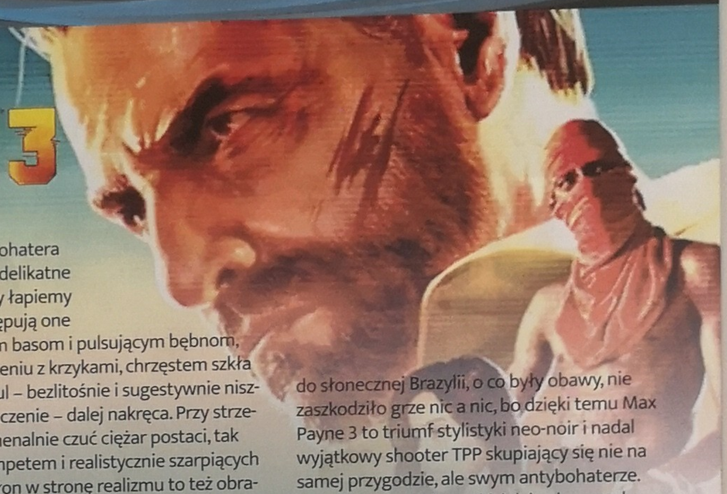
▲ emocjonujące bitwy dla 32 graczy, sprawne wykorzystanie pojazdów, zabawa na podzielonym ekranie

▼ niewiele zawartości, przeciętna oprawa, brak kampanii fabularnej

PODSUMOWANIE:
Dla wielu użytkowników PS3 – pierwsze spotkanie z sieciowym strzelaniem. W tym i dla mnie!

Deweloper: Incognito Entertainment
Premiera: 2007
Gatunek: strzelanina

MAX PAYNE 3



W oryginalnej recenzji nazwałem Maxa Payne'a 3 „najlepszą strzelaniną TPP" generacji. Dwanaście lat i dwie generacje później, przeżuwając brud São Paulo ponownie, podbijam stawkę – to jedna z najlepszych strzelanin TPP w ogóle. Późniejsi przedstawiciele TPS-ów – Control czy Uncharted 4 – bywali bardziej epiccy czy złożeni narracyjnie. Oferowali bardziej rozbudowane światy, więcej swobody i coś więcej niż tylko lepienie się do osłon i strzelanie. Ale do dziś żadna inna strzelanka nie naśladuje w tak brawurowy sposób czarnego kryminału.

Haj

Protagonistami owego gatunku są detektywi wojujący ze zorganizowaną przestępczością i skorumpowanym systemem prawnym, których doświadczany cykl przemocy zmienia w cynicznych dziadów. Czyli Max jak malowany. Brazylia miała być dlań przystanią emerytury. Ale jak sam stwierdza tuż przed naszym pierwszym wspólnym pociągnięciem za spust – gdy na melanż miliarderów z rodzinki Bronco, której jest ochroniarzem, wpadają drący ryja Latynosi z karabinami, życie potrafi w sekundę zmienić się „z dobrego w spieprzone". Wsiadamy wówczas w pędzący na urwanie łba rollercoaster, którego trasa pełna jest frenetycznych wymian ognia i który bez trudu przykuwa do ekranu na nieco ponad 10 godzin. Max gardzi rzeczywistością i ucieka od niej za pomocą tankowanego do odcięcia świadomości alkoholu; jest nieobliczalny i nie ma nic do stracenia, ale nadal jest też najlepszy w zabijaniu każdego łachudry, który nadepnie mu na odcisk. Gorączkowe są nie tylko strzelaniny, bo nawet podczas rozmów nie ma długich ujęć. Dominuje zmiana obrazów, dzielenie ekranu na okienka jak w serialu „24 godziny", ujęcia z trzęsącej się kamery, prześwietlone czy poruszone kadry i „ziarniste" filtry. Autorom udaje się sprawić, że nawet poza akcją jesteśmy na haju, zresztą jak pewnie i bohater, czując, że już za rogiem znów zatopimy się w swoim żywiole.

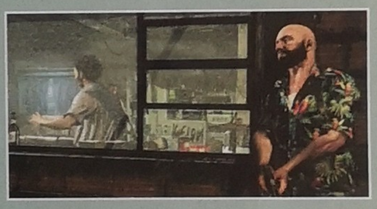
Adrenalina

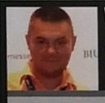
„Podwójne, jeśli nie potrójne" – jak pisałem kiedyś – dawki adrenaliny rozgrywka serwuje nadal. Również dzięki skrojonej na miarę ścieżce dźwiękowej. Scenom umartwiania i zapijania się bohatera towarzyszą delikatne nuty, ale gdy łapiemy spluwę, ustępują one agresywnym basom i pulsującym bębnom, co w połączeniu z krzykami, chrzęstem szkła i świstem kul – bezlitośnie i sugestywnie niszczących otoczenie – dalej nakręca. Przy strzelaniu fenomenalnie czuć ciężar postaci, tak jak i kul, z impetem i realistycznie szarpiących ciałami. Ukłon w stronę realizmu to też obrażenia zadawane przez wrogów, więc metodę na Rambo można o kant pupy potłuc, bo na obrzyna nie ma mocnych, oraz łykanie piguł przeciwbólowych w celu leczenia. Bo standardem w 2012 r. było już samoregenerujące się zdrowie. Ale zmuszało to do zmiany przyzwyczajeń, jak chowanie się w oczekiwaniu na ozdrowienie, i rozważnego stawiania kroków, a przeżycie spotkania w ciasnym pomieszczeniu z pięcioma drabami w kamizelkach kuloodpornych i kaskach bywa i wyzwaniem, i ładunkiem morderczej satysfakcji.

W szponach nałogu

Maxowi też więc często przyjdzie gryźć piach, nawet gdy ma asa w rękawie – zwolnienie czasu. Wraz z jedynką do słownika wszedł termin „bullet time". Zatem i w trójce możemy rzucać się na boki, by w efektownym locie sadzić headshoty z uzależniającą przyjemnością. I pal licho, że flagowa technika bywa irytująco nieskuteczna, bo wystarczy przywalić w ścianę, a to się zdarza w owych ciasnych pomieszczeniach. Ale zamiast utyskiwać, raczej zachwycasz się różnorodnością miejscówek. Są szklane biurowce, rozświetlony klub, jest stadion piłkarski, na którym przekazujemy okup, posterunek policji, burdel, ulice patrolowane przez oddziały paramilitarne i fawele. Dosypmy typową dla R* dawkę detali – pot pojawiający się pod kaburą, twarz Payne'a pokrywające się świeżymi bliznami czy drugą sztukę broni, którą – jeśli nie bawimy się w dual wield, co daje prawdziwą moc! – Max nosi w drugiej ręce, bo przecież nie włoży jej do wyimaginowanego plecaka jak niektórzy bohaterowie TPS-ów. Przeniesienie akcji z mrocznych spelun USA do słonecznej Brazylii, o co były obawy, nie zaszkodziło grze nic a nic, bo dzięki temu Max Payne 3 to triumf stylistyki neo-noir i nadal wyjątkowy shooter TPP skupiający się nie na samej przygodzie, ale swym antybohaterze.

Drobne niedostatki, jak brak „przeskakiwania" między osłonami czy animacja i mimika twarzy, które zestarzały się najgorzej, da się przełknąć. Warto tylko pamiętać o jednym. Ceną tego dynamizmu i nakręcenia jest liniowość i trzymanie nas na smyczy. Bo gdy tylko próbujemy uciec z nurtu, aby np. rozejrzeć się w poszukiwaniu części do złotych pistoletów, które są tu jedynymi znajdźkami, Max najpierw częstuje nas kilkoma tekstami o tym, jak bardzo się śpieszy, a następnie dostaniemy na gębę „game over". Tak więc coś za coś.





WERDYKT
SoQ

9+

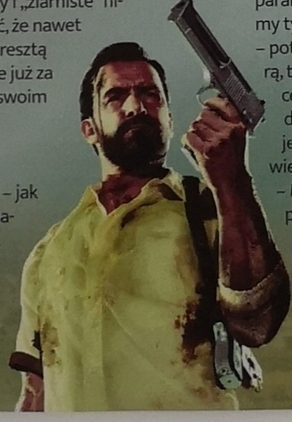
▲ dojrzały shooter FPP z dojrzałą fabułą, realistyczny system strzelania, wyjątkowa stylistyka

▼ na PC w 4K wygląda lepiej niż na PS3 ;)

PODSUMOWANIE:

MP3 pod wieloma względami „działa" lepiej niż niektóre dzisiejsze gry, co wiele mówi o maestrii autorów.

Deweloper: **Rockstar Studios**
Premiera: **2012**
Gatunek: **strzelanina**



ARMY OF TWO

Electronic Arts jest jak nowy facet Twojej mamy, który wozi Cię na wszystkie treningi, świętuje Twoje sukcesy i pcha Cię do granic możliwości... Ale nie dlatego, że taki z Ciebie zdolny dzieciak i chce Ci pomóc – po prostu ma procent z każdego strzelonego przez Ciebie gola i zaliczonej asysty. Nie odnosisz sukcesów? Szuka kolejnej mamuśki z innym potencjalnym hitem. I Army of Two zapowiadało się dobrze, ale skończyło jak Mario Götze. Coś mu się tam udało, strzelił TEGO GOLA na Mundialu w 2014 r., ale nikt o nim nie pamięta.

Rambo x2

Army of Two prezentuje historię dwóch specjalistów od brudnej roboty. Rios i Salem już na początku dołączają do prywatnej armii, by zaliczać kolejne cele. Założenia scenarzystów Electronic Arts były obiecujące, lecz finalnie na rynek trafiła krótka przygoda na maksymalnie dwa posiedzenia. Rios i Salem są niczym John Rambo oraz Ethan Hunt połączeni w jedno ciało. To właśnie tych gości wysyła się na najtrudniejsze zadania, kiedy wszyscy wiedzą, że trzeba zmierzyć się ze zdecydowanie za dużą grupą oprychów. Oni doskonale zdają sobie sprawę, w co się pakują, ale zamiast szukać wsparcia, wyskakują z lecącego samolotu w sam środek armii wroga. To jest najlepszy element Army of Two – rozpierducha. Choć fabularnie trudno mówić o zapierającym dech w piersiach widowisku, to strzelanie wciąż się broni. Wszystko dzięki systemowi nazwanemu Aggro, dzięki któremu możemy polegać na partnerze biegającym obok. Gdy on zbiera na siebie zainteresowanie oprychów, my możemy zająć się infiltracją i eliminować ich z boku. Rozwiązanie działa też w drugą stronę, więc czasami my stajemy się potencjalnym mięsem armatnim i musimy unikać kul z magazynków. Prosty system, który na przestrzeni lat nie był często wykorzystywany przez studia... a szkoda, bo w tej mechanice drzemie pewien potencjał.

Plecy w plecy i strzelamy

W Armii Dwóch nie zabrakło klasycznego rozwoju broni, a dużym atutem są widowiskowe momenty w misjach. Nawet po latach niektóre wydarzenia robią wrażenie, ale w dzisiejszych czasach część demówek jest dłuższych niż misje oferowane przez EA. Army of Two skończycie w trzy-cztery godziny i raczej nie będziecie chcieli wrócić. Zamknięte serwery nie wpływają dobrze na żywotność projektu, a dość powtarzalna rozgrywka sprawia, że to raczej przyjemność dla nielicznych. Dobrze za to wypadają momenty, które mogę śmiało określić „tytułowymi" – gdy dwójka bohaterów wpada na siebie plecami (Back to Back), całość jest upiększona slow-motion rodem z najlepszych przygód pewnego Maxa i siekamy wrogów nadlatujących ze wszystkich stron. Twórcy jednak mierzyli się z czasowymi ograniczeniami i takie atrakcje pojawiają się tylko w kilku momentach. Następna stracona okazja. Electronic Arts, mając dwóch bohaterów, zapewniło kilka aspektów współpracy. Wspólne strzelanie do wyznaczonych celów, pomaganie rannemu lub pomocna dłoń w pokonywaniu trudniejszych miejscówek? To klasyczne elementy gatunku, a Army of Two nawet w dniu premiery specjalnie w tym temacie się nie wyróżniało. Studio mogło, a nawet powinno, znacznie lepiej podkreślić relację wojaków oraz przygotować więcej scen, gdy Rios i Salem muszą na sobie polegać. Wspomnę tylko, że gra oferowała trzy tryby sieciowe, lecz w 2011 r. serwery zostały wyłączone. EA zdecydowało się na blokadę regionalną, więc gracze z Europy nie mogli grać z Amerykanami czy Azjatami, co bardzo szybko poskutkowało brakiem osób zainteresowanych wspólnym strzelaniem. W dzisiejszych czasach i w dobie cross-playu? Nie do pomyślenia.

Jeśli gry się nie udały, to może przynajmniej film?

Electronic Arts bardzo mocno wierzyło w projekt, więc już po dwóch latach zadebiutowała kontynuacja, a w 2013 r. upichcono trzecią odsłonę serii. Każdy tytuł borykał się z problemami, a część trzecia, Army of Two: The Devil's Cartel (średnia ocen 54-58%), zderzyła się z tak dużą krytyką, że można śmiało ją uznać za jeden z gwoździ do trumny Visceral Games, które było za niego odpowiedzialne. EA miało jednak plan. Przygotowało komiks, a Universal Pictures zgarnęło prawa do filmu, zatrudniło Michaela Manna do napisania scenariusza i wyreżyserowania produkcji. Twórca „Gorączki", „Informatora" i „Ostatniego Mohikanina" finalnie nie usiadł na stołku. Projekt został anulowany, na co spory wpływ zapewne miała coraz większa krytyka EA i brak konkretnego pomysłu na serię. Grając po latach w Army of Two, dostrzega się potencjał, ale jeszcze szybciej można wyczuć swąd problemów. Masa błędów, niedopracowane animacje, krótkie misje i fabuła na jedno posiedzenie... To nie mogło się udać nawet te 16 lat temu.

WERDYKT
Grucha

6

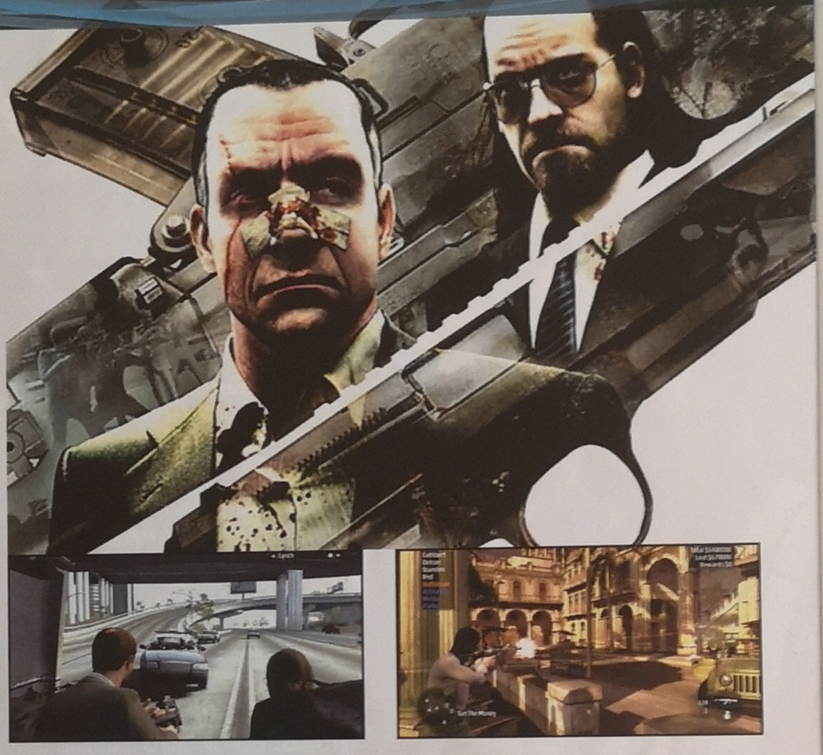
▲ efektowne momenty w misjach, system Aggro to bardzo ciekawe rozwiązanie dla gier w kooperacji

▼ bardzo krótka historia, sporo błędów, spartaczone animacje, zawartość na jeden wieczór

PODSUMOWANIE:
O dwóch takich, co poszli w miasto, fata o nich zapomniał, a chciał jeszcze wyciągnąć z nich kilka milionów. No szkoda.

Deweloper: **EA Montreal**
Premiera: **2008**
Gatunek: **strzelanina**

KANE & LYNCH DEAD MEN



Wraz z nadejściem siódmej generacji konsol twórcy gier wiedzieli, że mogą skierować nowe tytuły „do dorosłych", nie ograniczając swoich wizji. Duńczycy z IO Interactive – których seria Hitman na PS2 miała kilka odważnych momentów – postanowili skorzystać z tego mandatu, tworząc Kane & Lynch: Dead Men, prawdziwe „growe kino dla dorosłych". Udało im się dowieźć klimat, ale z mechaniką zabawy było gorzej.

„Gorączka" spotyka Freedom Fighters

Kane & Lynch zaczynał się od odbicia konwoju, w którym przewożeni byli tytułowy Kane, najemnik z przeszłością, oraz również tytułowy Lynch, wyraźnie niestabilny psychicznie facet. Nie wiedzieliśmy o nich na początku wiele oprócz tego, że ewidentnie nie byli to mili goście. Kolejne kilka godzin to potwierdziły. Trzeba przyznać, że start nadal robi robotę – jest mrocznie, całość stanowi połączenie „Gorączki" Manna z filmami Michaela Baya, z drobną nutką Davida Lyncha. Raz jeszcze – IO Interactive potrafiło i nadal potrafi robić gry z dobrą atmosferą.

Jeśli graliśmy w co-opie, na podzielonym ekranie, każdy z graczy sterował jednym z najemników. W przeciwnym razie mogliśmy wyłącznie wydawać komendy Lynchowi. W trakcie gry dołączają do nas inni najemnicy, którym również mogliśmy wydawać rozkazy. Momentami gra przypominała inny tytuł Duńczyków – Freedom Fighters z PS2, strzelankę TPP z elementami zarządzania małym zespołem. Nie było to nic skomplikowanego, ale pomysł był okej. SI naszych kompanów było znośne, a Lynch rzeczywiście się do czegoś przydawał, ściągając kolejnych gliniarzy, antyterrorystów i gangsterów chcących odstrzelić nam głowę. Nie zabrakło też trybu multi o nazwie Fragile Alliance, czegoś na modłę PvE, gdzie ekipa sterowanych przez graczy rabusiów musi ukraść jak najwięcej kasy. Tyle teorii.

Tu giną niewinni

Aby złapać klimat, odpaliłem K&L na oryginalnym sprzęcie. Wrażenia? Liczba klatek animacji momentami jest tak niska, że kiepsko się na to patrzy. Grafika z początków epoki PS3 ma swój urok, szczególnie w miejscówkach takich jak klub w Tokio czy podczas rozwałki w wieżowcach, ale trudno mówić o czymś wyjątkowym. To jednak nie dziwi po tylu latach.

Największa bolączka K&L pozostaje niezmienna od lat – IO Interactive nie udało się dograć mechaniki strzelania, przygotować ciekawych poziomów czy (to już częściowo moje domysły) przenieść swojej wizji „zróbmy poważną grę akcji" na konsole. Trwająca około pięciu godzin zabawa w drugiej połowie (po demolce w Tokio) robiła się już zbyt schematyczna, a system walki w niczym nie pomagał. Postaci w K&L nigdy nie zostały wystarczająco rozbudowane, co jest ogromną stratą, bo był potencjał. Niestety wtedy jeszcze koncepcja przerywników w wysokobudżetowych grach akcji, w których tylko gadamy i eksplorujemy środowisko, nie była jeszcze dopracowana (później ten patent fajnie wypromował Naughty Dog). Gra nieustannie balansuje pomiędzy przeciętną strzelanką TPP a czymś bardziej ambitnym. Wtedy wyczuli to recenzenci i gracze – dzisiaj jest podobnie.

Jest jednak jedna różnica, bo K&L można sobie kupić teraz za „dychę", a to wystarczy, aby przeboleć techniczne i gameplayowe bolączki tej gry. Według mnie przez kolejne 19 lat nie mieliśmy wielu takich tytułów. Produkcji na tyle odważnych, z bohaterami „z problemami". W jednej scenie Lynch zaczyna wariować, zabijając zakładników banku. Jeśli gramy w co-opie, drugi gracz nagle zaczyna widzieć wszystkie postaci na ekranie jako policjantów, niektórzy mają... głowy zwierząt. Tak, K&L bez wątpienia miał kilka mocnych, bezkompromisowych fragmentów – może ich nie zdradzę, gdybyście postanowili jednak sięgnąć do tej pozycji. Mimo wad nadal ma to „coś". Jeszcze jedno – z K&L wiąże się historia, którą dobrze pamiętam jako ktoś, kto wtedy był recenzentem w PE. Otóż amerykański serwis GameSpot zwolnił dziennikarza (Jeff Gerstmann, jeden z weteranów amerykańskiego dziennikarstwa growego), który wystawił K&L ocenę 6 po naciskach ze strony Eidosu. Niefajna sprawa.

WERDYKT
Dżujo

6

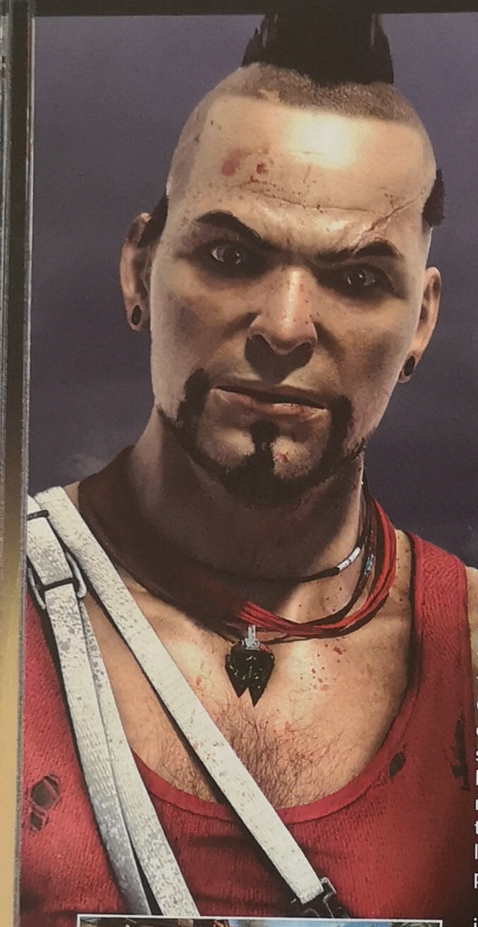
▲ klimat, bohaterowie, „dorosłe kino sensacyjne"

▼ płynność animacji, mechanika walki, niektóre misje

Deweloper: IO Interactive
Premiera: 2007
Gatunek: strzelanina

PODSUMOWANIE:
Nadal broni się atmosferą, ale pod kątem mechaniki jest tak sobie.

FARCRY3



Siódma generacja konsol FPS-ami stała, ale nie każdy tytuł musiał być klonem Halo albo Call of Duty: Modern Warfare. Alternatywą stała się seria Far Cry, a na jej reprezentanta, na potrzeby PS3 Extreme, postanowiliśmy wybrać część trzecią.

Do latarni morskiej

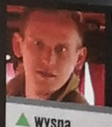
Far Cry autorstwa Crytek z 2004 r., wydany na PC, był robiącą ogromne wrażenie strzelanką z elementami otwartego świata. Jego konsolowy port (Far Cry Instincts, wyszedł tylko na Xboksa) był wyłącznie wariacją na temat licencji, a nie pełną konwersją. Podobnie było z kolejną grą studia, czyli Crysisem, który początkowo nie trafił na ówczesną generację konsol. I teraz robi się ciekawie. Crytek ciągnął serię Crysis wraz z EA, wydając w 2011 r, Crysis 2. Pierwotnie mieliśmy opisać ten tytuł, ale postanowiliśmy iść szlakiem Far Cry. Zamiast kultowej (dla niektórych) części drugiej, stworzonej w 2008 r., już przez Ubisoft, zaskakującej akcjami w stylu psująca się broń czy bohater chorujący na malarię, padło na trzecią odsłonę, bardziej wyważoną i efektowną. To była gra, która ukształtowała kolejne tytuły Ubisoftu na lata. Aż firma wyeksploatowała tę markę.

„Czy kiedykolwiek mówiłem ci, czym jest szaleństwo?" – dla wielu osób pierwsze skojarzenie związane z Far Cry 3 to słowa Vaasa, pojawiające się w pierwszym zwiastunie gry. Nie przez przypadek. To był świetny zwiastun i jeszcze lepszy złoczyńca. Udany do tego stopnia, że marketing wydostał się spod kontroli, a z zawodnika będącego na ekranie łącznie przez ponad osiem minut zrobił się symbol. Kto grał, ten wie (uwaga na spoiler!!!), że Vaas ginie w połowie gry, a jego miejsce zajmuje inny, mniej charyzmatyczny gość. Zabieg z unicestwieniem Vaasa miał być celowy. Jak twierdzi Jeffrey Yohalem, jeden ze scenarzystów, był on wzorowany na opowiadaniu Virginii Woolf „Do latarni morskiej", w którym główna bohaterka umiera w połowie powieści. Może było to zamierzone, ale niektórzy w Ubisofcie żałowali. W każdym razie marketing oparty na Vaasie zadziałał. Do tego stopnia, że mało kto pamięta imię głównego bohatera FC3.

Definicja szaleństwa

Jason, jego imię brzmiało Jason. Wraz z grupą kolegów i bratem zostali oni złapani przez piratów dowodzonych przez Vaasa. Po ucieczce Jason/gracz musiał stawić czoła nie tylko siepaczom, ale też całej wyspie Rook. To właśnie egzotyczna wyspa była drugim głównym bohaterem FC3. Model otwartego świata w serii, tak bardzo spauperyzowany przez Ubi, wtedy onieśmielał. Mieliśmy wpływ na to, w jaki sposób Jason stawi czoła złoczyńcom – decydując się na bardziej siłowe rozwiązania lub stawiając na stealth. Odpowiednie rozdysponowanie punktów w ramach trzech drzewek umiejętności szczególnie przekładało się na metody odbijania obozów z rąk piratów – mogliśmy wejść „na pełnej" lub ściągać wszystkich po kolei, unikając alarmu. Równolegle z późniejszymi misjami wyspa stawała się dla nas coraz większym polem do zabawy. Nawet odblokowywanie kolejnych masztów radiowych – dzisiaj kojarzące się z „najgorszymi patentami Ubisoftu" – wtedy dawało wiele frajdy. Warto pamiętać – to były w miarę świeże pomysły, świat FC3 miał rewelacyjny klimat, a fabuła tylko dodawała smaczku całości. Patrząc w 2024 r. na starcie Jasona z Vaasem i spółką, nie należy robić tego przez pryzmat kolejnych części serii.

No właśnie, Vaas i otwarty świat nie były jedynymi plusami FC3. Na tyle, na ile było to możliwe, twórcom udało się pokazać „definicje szaleństwa" poprzez coraz bardziej ekstremalne działania Jasona (gracza), pogrążającego się w bestialstwie (walce o przetrwanie?) – wszystko po to, aby odbić przyjaciół i zemścić się na piratach. Ale w którym momencie on (gracz) przekroczył niewidzialną granicę? Dwa możliwe zakończenia (w jakimś stopniu) eksplorowały ten wątek. Tak czy inaczej, Crysis „zmarł" po części trzeciej w 2013 r., pokonany przez Far Cry 3. To starcie wygrać mogła tylko jedna seria. Takie jest prawo dżungli.



WERDYKT
Dżujo

9

▲ wyspa, możliwości gracza, Vaas, klimat

▼ nie zawsze płynna animacja, końcówka gorsza od początku

Deweloper: **Ubisoft Montreal**
Premiera: **2012**
Gatunek: **strzelanina**

PODSUMOWANIE:
Jedna z najbardziej wpływowych gier w historii Ubisoftu. FPS inny niż schemat z Modern Warfare.

KILLZONE 2™

Killzone 2 zajmuje wyjątkowe miejsce w mojej pamięci i to z kilku powodów. Po pierwsze, był dla mnie impulsem do nabycia trzeciego PlayStation i moim jedynym tytułem startowym. Posiadałem już wtedy Xboksa 360 i bawiłem się na nim świetnie, natomiast to właśnie KZ2 spowodował, że zdecydowałem się na zakup „chlebaka". Po drugie, grę otaczała swego rodzaju aura mistycyzmu – po dobrej, choć nie wybitnej części pierwszej Sony postanowiło promować KZ2 jako tytuł flagowy i demonstrator potęgi graficznej PS3, toteż zapowiedzi gry towarzyszył słynny, iście kosmiczny trailer z E3. Trailer, który wywołał totalny szczękopad publiki, gdyż zwyczajnie powalał jakością i dynamiką... No ale właśnie – czego? Wszak nie rozgrywki, gdyż widać było jak na dłoni, że to prerender i że faktyczna rozgrywka raczej nie osiągnie tego poziomu jakości. I cóż, jak czas pokazał, nie osiągnęła. Gra miała natomiast kilka innych zalet, które spowodowały, że do dziś mam z niej wiele genialnych wspomnień.

Patrz! Słuchaj! Podziwiaj!

Miejmy to od razu z głowy – KZ2 kupiłem dla multi i, cholera, nie zawiodłem się! Choć gra nie mogła konkurować płynnością z CoD i framerate pozwalał na zaledwie poprawne działanie rozgrywki, to i tak spędziłem na serwerach setki godzin, niejednokrotnie uzyskując odznaki dla najlepszych graczy w tygodniu itd. Supertryby rozgrywki, rewelacyjne mapy, miażdżący klimat i genialnie zaprojektowane klasy postaci – po prostu cud-miód, krwawa łaźnia i pył radioaktywny wciągany nosem na śniadanie. Ale niestety w multi już dziś nie zagramy – serwery dawno zamknięte, więc jedyna szansa to rozgrywka lokalna z botami. Co więc oferuje dziś Killzone 2 pojedynczemu graczowi? Cóż, przede wszystkim tony klimatu. Weźmy choćby design przeciwników – mocno nawiązujący do niemieckiej estetyki rodem z drugiej wojny światowej, wraz z bronią i resztą sprzętu. Do tego dochodzą pejzaże planety Helghan: monumentalne fortece, ogromne hale fabryczne oraz różnego rodzaju fantazje na temat kancelarii Rzeszy rodem z XXX w. Brutalizm, industrializm i postapo jako okiem sięgnąć. Wisienką na torcie jest natomiast absolutnie genialna muzyka autorstwa Jorisa de Mana, która okrasza zarówno rozgrywkę, jak i liczne wstawki liczone na silniku gry. Jeśli ktoś lubi dobrą symfonikę i mroczne klimaty, to polecam wpisać na YT 'Helghan Forever' i podkręcić głośność – ciary gwarantowane.

Konflikt w odcieniach szarości

OK, mamy więc brudny, bezwzględny świat przyszłości i bezpardonową wojnę na skażonej, uprzemysłowionej planecie. Czas więc na dwa słowa, o co chodzi jakby. Po odparciu inwazji wroga w pierwszej części gry siły ISA (to nasi) przenoszą konflikt na Helghan, czyli świat wroga. Wroga, którego sami skazali na ten świat, a cała historia nie jest tak czarno-biała, jak mogłoby się wydawać. To nie my tu koniecznie jesteśmy tymi dobrymi i można doszukać się pewnych racji po stronie wroga. Odkładając jednak dylematy moralne – fabuła trzyma się kupy, choć niczego nie urywa. Opowiadana jest za pomocą wstawek na silniku gry i trzeba przyznać, że są one bardzo porządnie wyreżyserowane, dialogi i voice acting są na poziomie i można się w niej doszukać jakiejś wartości dodanej do samej gry. Warto jeszcze w tym miejscu wspomnieć o ciekawostce, jaką był pełny polski dubbing. Była to jedna z pierwszych gier w pełni spolszczonych przez Sony i choć efekt tych działań był dyskusyjny (znaleźli się zarówno entuzjaści, jak i przeciwnicy tej wersji), to jednak trzeba docenić wysiłki wydawcy i przecieranie szlaków w temacie (więcej na ten temat w felietonie Piechoty – przyp. tymczasowy rednacz).

Bolesna próba czasu

OK, no ale jak z dzisiejszej perspektywy broni się sama gra? Jeśli pominąć estetykę, kampania jest po prostu dobra i nic więcej. To nie jest pierwsze czy drugie Halo, z których nawet po latach pamięta się konkretne sceny i wybrane akcje. To nie Gears of War, gdzie klimat, brutalność i grafika wgniatały w ziemię. Sam gameplay jest po prostu OK – dobrze się strzela, przeciwnicy zachowują się wiarygodnie, jest kupa detali w otoczeniu (w tym zniszczalnych). Nie da się natomiast oprzeć wrażeniu, że całości zabrakło iskry bożej – mimo całych ton klimatu i niezłej oprawy graficznej moje błogie wspomnienia z KZ2 dotyczą głównie multiplayera. Czy zatem jest dziś sens wracać do KZ2? Moim zdaniem nieszczególnie, chyba że ze stricte estetycznych powodów. Gdyby wrócił multiplayer, to w ogóle nie byłoby rozmowy – siadam i gram do oporu. Z kolei sama kampania to parę godzin całkiem przyzwoitego strzelania, lecz jednak bez startu do największych tuzów gatunku z tamtych czasów.

WERDYKT
Mutti

6

▲ estetyka, klimat, genialna muzyka

▼ zabrakło tego „czegoś"

PODSUMOWANIE:
Wizytówka swojej ery. Niestety minionej.

Deweloper: **Guerrilla Games**
Premiera: **2009**
Gatunek: **strzelanina**

HAZE

Trudno sobie wyobrazić, jak wielki wpływ na siódmą generację konsol miał sukces serii Halo (a potem Call of Duty 4: Modern Warfare). Xbox 360 na początku starcia z PS3 był królem FPS-ów. Sony musiało się jakoś bronić. Zanim na rynek trafił Killzone 2 (luty 2009 r.), głównym oponentem dla Master Chiefa miał być Haze, za którym stało studio Free Radical, ojcowie świetnego TimeSplitters.

Czas apokalipsy

Początkowo Haze (wydane przez Ubisoft) miało trafić na inne platformy, ale na E3 w 2007 r. Sony zapowiedziało, że wyjdzie pod koniec roku wyłącznie na PS3. Data nie była przypadkowa – we wrześniu debiutowało Halo 3. Twórcy nie dotrzymali tego terminu, premiera przesunęła się na maj 2008 r. A wtedy, no cóż, wtedy żyliśmy w świecie FPS-ów, nad którymi władzę dzierżyły trzecie Halo i czwarte Call of Duty. Ale nie to było największym problemem Haze.

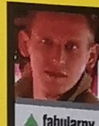
Pomysł na tę grę był dobry. Zaczynaliśmy jako żołnierz korporacji Mantel, który wraz ze swoim oddziałem ma się rozprawić z rebeliantami gdzieś w Ameryce Północnej. Oddziały corpo są szprycowane substancją o nazwie Nektar, który ma zwiększać ich możliwości fizyczne. Jak łatwo się domyślić, korporacja jest zła, narkotyki wywołują skutki uboczne, a partyzanci wcale nie są terrorystami. Jeśli dorzucimy do tego kilka scen, w których odkrywamy, co naprawdę dzieje się z żołnierzami używającymi Nektaru przez bardzo długi czas, to antywojenne przesłanie Haze (jak potwierdzili twórcy, gra była wzorowana na „Czasie apokalipsy") staje się oczywiste. Ale trzeba było do tego jeszcze zrobić dobrą grę, a to nie wyszło.

Cmentarz FPS-owych średniaków

Odpaliłem Haze na potrzeby retrorecki i właściwie przeszedłem 1/2 gry (potrzeba około sześciu godzin, aby zobaczyć napisy końcowe). Niestety jest to nadal obraz nędzy i rozpaczy – byle jaka mechanika walki, wyraźne spadki liczby klatek na sekundę, rozmazane tekstury, fatalny design, koszmarne dialogi i realizacyjny chaos. Problemy techniczne tłumaczy fakt, że Free Radical stworzyło na potrzeby Haze własny silnik. I jak to często bywało w przypadku takich historii, szczególnie na początku deweloperki na PS3, skończyło się to porażką. Ale braku fajnego gameplayu, od ludzi odpowiedzialnych za TimeSplitters, nic nie tłumaczy. Są fajne momenty, jak na przykład wtedy, kiedy przedawkujemy Nektar i zaczynamy w szale strzelać do wszystkich, nie widząc, kto jest naszym sojusznikiem, a kto przeciwnikiem. Także walka z żołnierzami używającymi Nektaru (tak, spoiler, potem zmieniamy stronę konfliktu – chociaż twistu, moim zdaniem, można domyślić się od razu) stanowi ciekawy dodatek, bo np. możemy zniszczyć im pojemniki z narkotykiem, siejąc zamęt. Widać, że ktoś miał dobry koncept, ale wyłożył się na realizacji i próbie stworzenia kolejnego pogromcy Halo.

No właśnie, ten pościg polegający na kopiowaniu Halo czuć aż za bardzo, bo już w drugiej misji wsiadamy do jeepa, który przypomina Warthoga (nawet podobnie się nim steruje), ale wypada to znacznie, znacznie gorzej. Gra oferowała jeszcze multiplayer, no bo jakże inaczej, ale nikt nie był zainteresowany zabawą w Haze, zatem trudno nawet ocenić ten aspekt. Przemilczmy go.

PS3 ma na koncie kilka FPS-ów, które już w dniu premiery były bardzo przeciętne, jak chociażby BlackSite: Area 51 (ten tytuł zadebiutował siedem dni po Modern Warfare, twórcy mieli niezłego pecha), Jericho (fuzja horroru z FPS-em), Turok (reboot z 2008 r.) czy Bodycount („duchowy sequel" Black). Każda z tych gier oferowała jakiś ciekawy patent, ale przepadła ze względu na doskonałą konkurencję i bycie przeciętniakiem. Do tej listy zalicza się Haze, a wybraliśmy go jako „reprezentanta" grupy, bo trafił wyłącznie na konsolę Sony. Na koniec dodam jeszcze, że im dłużej grałem w ten tytuł, tym bardziej robiło mi się żal Free Radical, dla których była to jedyna produkcja na siódmą generację. Gdyby zrobili lepszą grę, która okazałaby się sukcesem, ich losy może potoczyłyby się inaczej.



WERDYKT

Dżujo

5-

▲ fabularny pomysł, skutki uboczne narkotyków, antywojenne przesłanie

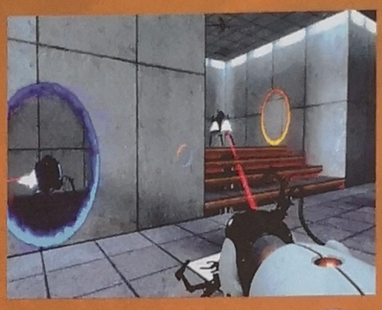
▼ oprawa graficzna, system walki, nuda i brak dopracowania leveli

Deweloper: **Free Radical**
Premiera: **2008**
Gatunek: **strzelanina**

PODSUMOWANIE:

Alternatywny (po Killzone) Halo-killer nie wyszedł. Szkoda, był potencjał.

The Orange Box



Half-Life był grą rewolucyjną dla gatunku – wiadomo. Half-Life 2 tylko podniósł poprzeczkę, ale ówczesna szósta generacja konsol nie była w stanie udźwignąć tej wizji (przeciętna konwersja na pierwszego Xboksa). Dopiero siódma generacja otrzymała porządną wersję tej części, wraz dwoma dodatkowymi epizodami (Half-Life 2: Episode One i Episode Two), grą Portal i multiplayerową strzelanką Team Fortress 2. Co to był za kosmiczny pakiet!

„The cake is a lie"

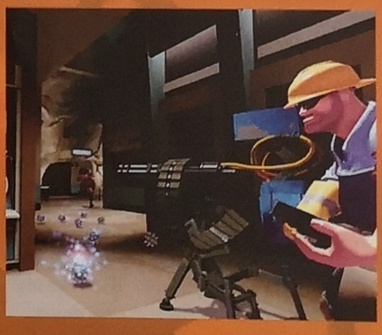
Jesień 2007 r. była kluczowym momentem dla rozwoju konsolowych FPS-ów – na rynku debiutowały wtedy Halo 3 oraz Call of Duty 4: Modern Warfare. Od tego momentu nic nie było już takie samo. Pomiędzy nimi wylądował The Orange Box, z pakietem gier FPP reprezentujących inną szkołę robienia tego typu pozycji. Tak naprawdę to sam Half-Life 2, wraz z dwoma epizodami kontynuującymi losy Gordona, byłby wystarczającym powodem, aby kupić „Pomarańczowe pudełko". Gracze otrzymali w nim (sumarycznie) kilkadziesiąt godzin genialnej przygody, w której zmagaliśmy się nie tylko z łebskimi przeciwnikami, ale też musieliśmy się zmierzyć z kolejnymi przeszkodami, które wymagały nagięcia fizyki otaczającego świata. W połączeniu z fenomenalnym klimatem, ciekawymi postaciami i fajną fabułą gracze znaleźli się w cyfrowym raju.

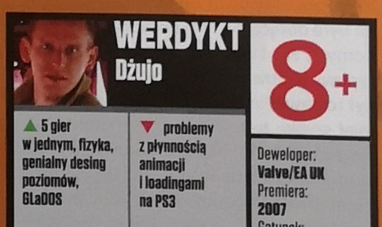
Na tym jednak nie skończyła się magia twórczości Valve, bo oto w bonusie otrzymaliśmy Portal, jedną z najbardziej zabawnych i inteligentnie zrealizowanych gier w historii branży. O wpływie Portala na game design można napisać kilka stron. Wyzwania, przed jakimi postawił nas robot GLaDOS, były wzięte z najwyższej półki podręczników z serii „jak zrobić kultową grę". Wtedy nie było takich tytułów w mainstreamie. Portal Gun, sprzęt strzelający bramami do teleportacji, dzięki któremu zaliczaliśmy kolejne, coraz bardziej skomplikowane wyzwania, stał się ponadczasowy, trafiając – w formie fanowskich modyfikacji – do dziesiątek innych gier. Portal to kult na wielu poziomach. Wystarczy rzucić hasła takie jak piosenka „Still Alive" czy „Tort z Portala" i wszystko staje się jasne. Aha, no i jeszcze Team Fortress 2 na dokładkę, tytuł nie tak znany na konsolach ze względu na wspomniane Halo i Call of Duty, ale dla wielu – po raz kolejny użyję tego słowa – kultowy.

„This was a triumph"

Opisywanie takich gier (kompilacji?) jak The Orange Box po tylu latach jest o tyle niełatwe, że spoglądamy na nie przez różowe okulary nostalgii, a także ich gigantyczny wpływ na branżę. Słusznie. Trzeba napisać, że wersja na PS3, która debiutowała miesiąc po wersji na X360, została zrealizowana przez team EA UK, nie samo Valve. Niestety port miał sporo małych błędów (wiele z nich z czasem załatano), a także problemy z utrzymaniem stałej liczby klatek animacji oraz długie ekrany ładowania, chociażby w Portalu. Tego nigdy nie naprawiono, przez co wersja na X360 była (i nadal jest) tym lepszym konsolowym portem. Stąd taka, a nie inna, retroocena. Bez problemów technicznych byłoby o oczko wyżej.

Ale wróćmy do gier, zostawiając na boku kwestie techniczne, bo nawet z nimi tytuły Valve są jak magia, absolutna destylacja tego, czym powinna być elektroniczna rozgrywka. Tutaj każda godzina zabawy pozostaje doskonale przemyślana, a postaci, które spotykamy, są z krwi i kości. Nic dziwnego, że tyle aspektów gier pochodzących z The Orange Box żyje w pamięci graczy i twórców do dzisiaj. Od scen walki na ulicach City 17, przez zabawę z fizyką świata, skończywszy na szalonych zagadkach opartych na wykorzystaniu Portal Guna. Wielka szkoda, że tornado o nazwie Call of Duty i moda na gry FPP ze stylem innym niż to, co reprezentowało Valve, sprawiły, że firma skupiła się na rozwoju platformy Steam, a nie deweloperce kolejnych odsłon losów Gordona lub zupełnie nowych światów. Portal doczekał się wybitnej kontynuacji (2011), ale na tym się skończyło. Podobnie jak w przypadku kontynuacji Half-Life'a 2 czy nawet następcy Episode Two. Niestety, ale Gabe Newell nie potrafi liczyć do trzech.





WERDYKT

Dżujo

8+

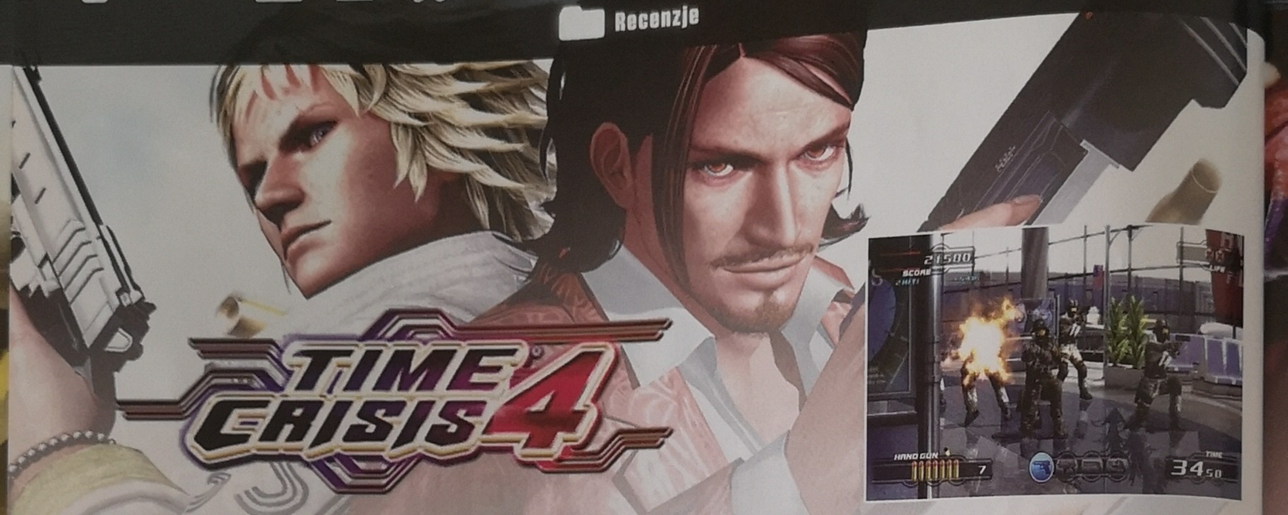
▲ 5 gier w jednym, fizyka, genialny desing poziomów, GLaDOS

▼ problemy z płynnością animacji i loadingami na PS3

PODSUMOWANIE:

Trudno o lepszy pakiet ponadczasowych gier, które zmieniły branżę na lata.

Deweloper: **Valve/EA UK**
Premiera: **2007**
Gatunek: **strzelanina**

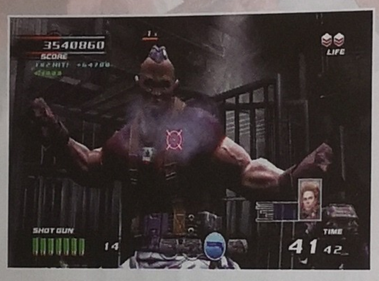


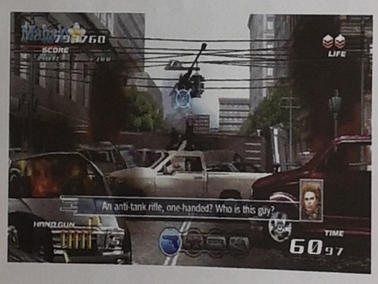
Gry „na pistolet" były integralnym elementem konsol od ich poczęcia. Do czasu, bo siódma generacja pożegnała „celowniczki". Time Crisis 4 stał się symbolem końca epoki plastikowych pistoletów.

Ostatnia kula

Wydany na pierwsze PlayStation Time Crisis i dwie kontynuacje z PlayStation 2 może nie są tak kultowe w masowej świadomości graczy jak inne hity z tamtej epoki, ale kto miał szansę w nie pograć, korzystając z GunCon 1 i GunCon 2, spluw Namco powstałych z myślą o konsolach Sony, ten dobrze wspomina tamtą rozwałkę. Świat gier nie stał jednak w miejscu, a wraz ze spadkiem zainteresowania automatami, boomem na strzelanki FPP i wzrostem popularności telewizorów cyfrowych, które wymagały dodatkowych gadżetów, aby pistolet działał prawidłowo (nie dało się „strzelać do kineskopu"), strzelankom z automatów skończyła się amunicja. Namco mimo wszystko postanowiło skonwertować czwartą część swojej serii na PS3 i sprzedawać ją z GunConem 3. Co z tego wyszło?

Zacznijmy od spluwy, bo to był niezły wynalazek. Namco nie ograniczyło się do typowego gnata, dokładając do GunCona 3 nie jedną, ale dwie analogowe gałki – jedną umieszczono z tyłu spluwy (w poprzedniej generacji znajdował się tam krzyżak), a druga była dołączana w okolicach lufy. Skąd taki pomysł? Ktoś wymyślił, że trzeba połączyć typowy „celowniczek" z grami FPP. W teorii był to nawet interesujący pomysł, ale rynek miał szybko zweryfikować ten patent. Co ciekawe, GunCon 3 działał zarówno z telewizorami kineskopowymi, jak i LCD/plazmą (dzięki dwóm diodom LED na podczerwień umieszczanych po lewej i prawej stronie telewizora). Sprzęt był zatem gotowy do wykorzystania przez innych twórców. Niestety nikt oprócz Namco nie sięgnął do kabury.





Pusty magazynek

Time Crisis 4 nie grzeszył ciekawą fabułą czy bohaterami – wszystko było tłem dla rozwałki. Tajni agencji musieli zmierzyć się z organizacją posiadającą nową, groźną biologiczną broń – sterowane chmary robali. Więcej gracz do szczęścia nie potrzebował, oprócz GunCona 3, bo na gamepadzie zabawa była bardziej niż przeciętna (spróbowałem na potrzeby recki – jednak potrzeba guna). Pod kątem mechaniki TC4 czerpał z poprzedniej części, co oznaczało dostęp do kilku spluw, którymi gracz musiał żonglować w odpowiednim momencie (np. do walki z atakującymi falami robaków najlepiej nadawał się karabin). Nie zabrakło podstawowej mechaniki z pierwszych części, czyli chowania się (i przeładowywania broni), a także nieustannego wyścigu z czasem. Jakieś nowsze patenty? W niektórych momentach zabawy strzelaliśmy ze snajperki (np. w koła uciekającej ciężarówki) lub musieliśmy bronić konkretnej pozycji, zmieniając kierunek, w którym strzelaliśmy (przeciwnicy napierali z kilku stron). Nic nadzwyczajnego, trudno było wymyślić cokolwiek nowego w tak, bądźmy szczerzy, podupadającym wtedy gatunku. Pierwszy TC, jak i sequel robiły wrażenie nie tylko na automatach, ale również w wersji na PlayStation. Czwarta część nie miała już takiego kopa – w dobie Modern Warfare zwyczajnie nie było to możliwe.

Namco rzecz jasna zdawało sobie z tego sprawę, dlatego gra w wersji na PS3 miała coś na kształt trybu FPP i kilka dodatkowych misji, aby przedłużyć zabawę. Fajnie, że próbowano eksperymentować, ale to nie mogło wystarczyć dla kogokolwiek oprócz fanów. Drugim tytułem wspierającym GunCona 3 był wydany w 2010 r. Time Crisis: Razing Storm, wersja składająca się z TC4, Razing Storm (coś na kształt sequela Crisis Zone z PS2) i Deadstorm Pirates (gra w klimatach pirackich). Niezła trylogia, przy okazji wspierająca PS Move. Wydawało się, że kontroler ruchowy Sony może uratować domowe „celowniczki", ale ta sztuka się nie udała. Pewnie właśnie dlatego Time Crisis 5 nigdy nie opuścił automatów, a seria poległa na placu boju.

WERDYKT

Dżujo

7

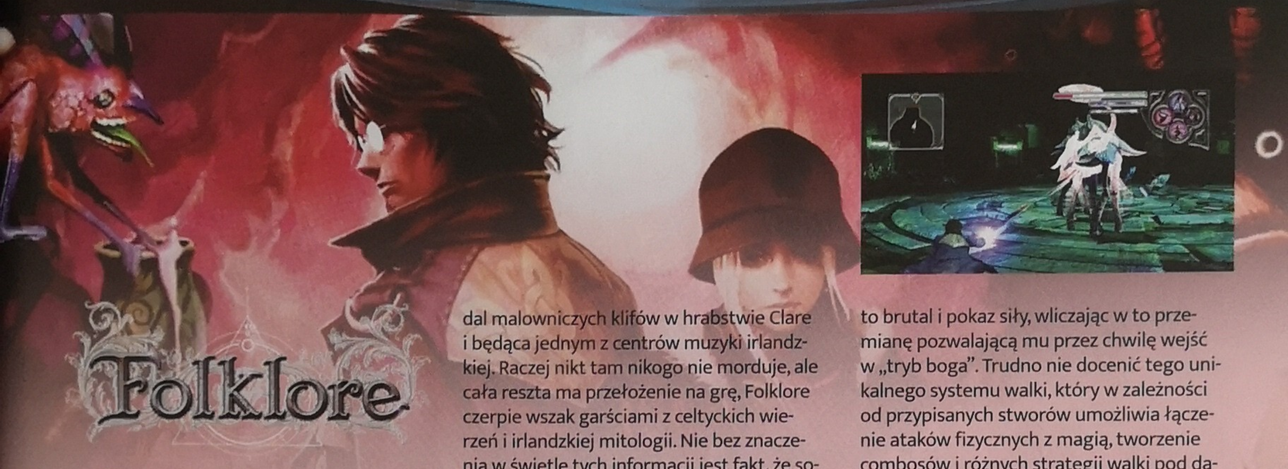
▲ arcade'owy klimat, kilka fajnych akcji

▼ nie ma już efektu „wow" z czasów PS2, bez spluwy tracimy

PODSUMOWANIE:

Pożegnanie z tradycyjnymi „celowniczkami". Masz pistolet – dodaj 1 punkt do oceny.

Deweloper: **Namco**
Premiera: **2007**
Gatunek: **strzelanina**



Folklore

Do ostatnich dni katowania trzeciego PlayStation liczyłem na to, że Folklore zostanie w końcu zaktualizowane o obsługę trofeów. Nadzieja umiera ostatnia, ale w końcu umiera. Świadectwo wymasterowania produkcji Game Republic do surowej kości pozostało więc na dysku konsoli, która spoczęła na dnie jednego z kartonów w piwnicy.

Historię powstania i krótkiego życia Folklore można określić jako „to skomplikowane". Pierwotnie gra miała być zaledwie częścią uniwersum zapoczątkowanego przez grę Monster Kingdom: Jewel Summoner na PSP, nosząc tytuł Monster Kingdom: Unknown Realms, ale kiepska sprzedaż tej pierwszej wymusiła zmianę planów. Za projektem dalej stał Yoshiki Okamoto, jeden z weteranów Capcomu mający na swoim koncie takie hity jak Resident Evil, Gun.Smoke (inspiracja dla całej serii Red Dead Rockstara) czy Street Fighter II, ale tytuł musiał wskazywać palucham na nowe otwarcie.

In My Restless Dreams, I See That... Village

Pod względem specyficznego, baśniowo-kryminalnego klimatu jest to jedna z największych perełek na PS3. W grze poznajemy historię dwóch grywalnych postaci – Ellen, studentki, która otrzymuje list od swojej zmarłej matki czekającej na nią w tajemniczym miasteczku (tak, ja również pomyślałem o Jamesie Sunderlandzie), oraz Keatsa, redaktora okultystycznego magazynu Unknown Realms, który odbiera telefon od kobiety zaatakowanej przez istoty z tej drugiej, mrocznej strony. Drogi obu postaci prowadzą finalnie do miasta Doolin, miejsca, z którego można dostać się do Netherworld, krainy umarłych, a na dodatek do rozwiązania jest sprawa rzekomego morderstwa. Co ciekawe, samo Doolin to mieścina, która faktycznie istnieje, położona nieopodal malowniczych klifów w hrabstwie Clare i będąca jednym z centrów muzyki irlandzkiej. Raczej nikt tam nikogo nie morduje, ale cała reszta ma przełożenie na grę, Folklore czerpie wszak garściami z celtyckich wierzeń i irlandzkiej mitologii. Nie bez znaczenia w świetle tych informacji jest fakt, że soundtrack do gry zajmował aż trzy płyty, a ja obudzony w środku nocy nawet dziś jestem w stanie zanucić motyw przewodni. Powaga.

Rozgrywka w Folklore dzieli się na dwie fazy. W pierwszej zwiedzamy wioskę, rozmawiamy z jej mieszkańcami, zdobywamy przedmioty i wykonujemy proste zadania, w drugiej ruszamy do swoistych dungeonów, szukając wspomnień zmarłych i walcząc

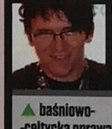
z różnymi demonicznymi stworzeniami. Czy coś Ci, drogi czytelniku, zaczęło świtać? Nie? Rzucam koło ratunkowe – Shin Megami Tensei kojarzysz? A Personę? Brawo. Producentem kreatywnym gry był nie kto inny jak Kouji Okada, jeden z ojców serii Shin Megami Tensei właśnie. Idąc dalej szlakiem inspiracji – gra umożliwiała „rekrutowanie" pokonanych stworów podczas odbywających się w czasie rzeczywistym starć (potwora najpierw trzeba było osłabić), a następnie przypisanie nieszczęśnika do jednego z czterech przycisków na kontrolerze. Innymi słowy – każdy złapany potwór to inny atak, czy to defensywny, czy ofensywny. Twórcy umiejętnie wykorzystali zresztą nowość, jaką były unikalne funkcje kontrolera Sixaxis, więc by złapać stwora, trzeba było pomachać padem w odpowiednią stronę.

Baśń dla dużych chłopców

Oczywistością jest, że każda postać ma swój styl gry, Ellen stawia bardziej na defensywę i wyrafinowane techniki, podczas gdy Keats

to brutal i pokaz siły, wliczając w to przemianę pozwalającą mu przez chwilę wejść w „tryb boga". Trudno nie docenić tego unikalnego systemu walki, który w zależności od przypisanych stworów umożliwia łączenie ataków fizycznych z magią, tworzenie combosów i różnych strategii walki pod danego przeciwnika. Do tego w pięknie zaprojektowanym świecie, który urzeka stylem, kolorystyką, burtonowską nutą i pomysłami, nawet jeśli sam level design jest dość prosty, ograniczając się do mocno liniowych obszarów. Po każdym rozdziale gracz może wybrać, historię której postaci chce kontynuować. Można więc ukończyć całą grę tylko jednym bohaterem, ale regularne zmiany pozwalają poznać wydarzenia z dwóch perspektyw, co rzuca nowe światło na fabułę. Najlepiej więc każdy rozdział przechodzić najpierw jedną, a potem drugą postacią, co niestety w niektórych fragmentach staje się trochę monotonne. To zresztą główna, zaraz obok dłużących się loadingów, voice actingu ograniczonego jedynie do kluczowych scen i dość wolnego początku gry, wada Folklore.

Nie od dziś wiadomo, że dla dużych korporacji gry to biznes. Game Republic zaproponowało Sony dwie kontynuacje gry, planowano nawet wersję wspierającą kontrolery ruchu PS Move, ale słaba sprzedaż odcięła produkcji kroplówkę. Raz, że Folklore zadebiutowało w 2007 r., gdy baza użytkowników PS3 była jeszcze mizerna, dwa, że dostępne przez chwilę demo z dłużącym się początkiem bardziej zaszkodziło, niż pomogło projektowi, który dziś popadł w zapomnienie. To teraz pozwólcie, że zejdę do piwnicy. A nuż dodali już te trofea!



WERDYKT
Roger

8-

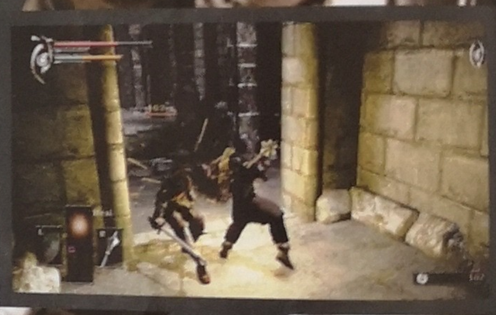
▲ baśniowo-celtycka oprawa, atmosfera, dwie postacie, historia, rekrutacja demonów

▼ loadingi, brak pełnego voice actingu, monotonne fragmenty, wolny początek

PODSUMOWANIE:
Dla mnie niedoceniona, choć nie do końca oszlifowana perełka.

Deweloper: **Game Republic**
Premiera: **2007**
Gatunek: **RPG**

Demon's Souls



W 2009 r. we wstępie do recenzji Demon's Souls na nieistniejącym już portalu PS3Site pisałem tak: „przed Wami gra, w której będziemy mieli okazję wziąć udział w niesamowitej przygodzie, ratując świat przed inwazją galaretek i serków tofu. Nasz główny bohater, nastolatek o zielonych, bujnych włosach oraz uroczym, dziewczęcym głosie, wraz z drużyną równie uroczych towarzyszy... zaraz! Wróć!". Oczywiście zagalopowałem się wówczas celowo, bo chciałem pokazać, jak bardzo nowa gra studia FromSoftware różniła się od tego, do czego przyzwyczaiły nas RPG-i z Japonii. W 2009 r. świat gier był jeszcze pre-soulsowy, a japońskie tytuły kojarzyliśmy przede wszystkim z kolorowymi i bombastycznymi jRPG-ami. Wiem, trudno sobie to wyobrazić. A jednak... rewolucja zaczęła się wraz z niepozornym Demon's Souls.

Zachód na Wschodzie

Narodziny tego dzieła nierozerwalnie wiążą się z nazwiskiem Hidetaki Miyazakiego. A także z trzema grami – King's Field, Armored Core: For Answer oraz... The Elder Scrolls IV: Oblivion. Zacznijmy od tej ostatniej, dzieła Bethesdy, które w czasach swojej premiery w 2006 r. wyznaczało nowe standardy RPG w klimatach fantasy oraz jako czasowy ex na X360 mocno doładowało sprzedaż konsoli Microsoftu. Sony, które już od premiery PS3 musiało gonić debiutujące-go wcześniej konkurenta, chciało mieć w tym gatunku jakąś odpowiedź na popularnego Obliviona. Z tematem zwrócili się do FromSoftware, wówczas stosunkowo niszowego (przynajmniej z punktu widzenia zachodniego gracza) studia z Kraju Kwitnącej Wiśni. Miało ono w swoim portfolio bardzo niejapońskiego dungeon crawlera King's Field. Problem polegał na tym, że od lat studio nie zajmowało się już tym IP i tworzyło kolejne odsłony swojej znanej serii o robotach – Armored Core. Projekt Demon's Souls, który miał być owym konkurentem dla Obliviona, borykał się więc od początku z samymi problemami. W pewnym

momencie rozważano na poważnie jego anulowanie. Do akcji wkroczył wtedy Hidetaka Miyazaki, wówczas pełniący rolę game directora przy Armored Core: For Answer. To był dość niezwykły gość – zapragnął wejść do gamedevu w 2001 r. po zagraniu w legendarne Ico, ale ze względu na brak jakiegokolwiek doświadczenia w tej branży w jego wieku (miał wówczas 29 lat) nikt go praktycznie nie chciał przyjąć do roboty... oprócz FromSoftware. Tam szybko dał się poznać jako człowiek z wizją i zdolnościami w zarządzaniu projektami. W Demon's Souls upatrywał okazji do pracy przy swoim ulubionym gatunku, dark fantasy. Będąc jednocześnie game directorem przy AC: For Answer oraz Demon's, nie tylko miał czas to wszystko ogarnąć, ale i niemalże zresetować cały ten drugi projekt i zacząć go od podstaw. To właśnie Miyazaki wymyślił niemal wszystkie elementy gry charakterystyczne dla soulsów, jakie dziś znamy i kochamy. Przede wszystkim zarządził rezygnację z perspektywy pierwszoosobowej (bo tak pierwotnie miało to wyglądać w DS, bezpośrednio ścigającego się z Oblivionem) na rzecz trzeciej osoby. Ale to był zaledwie początek zmian.

Mroczne królestwo

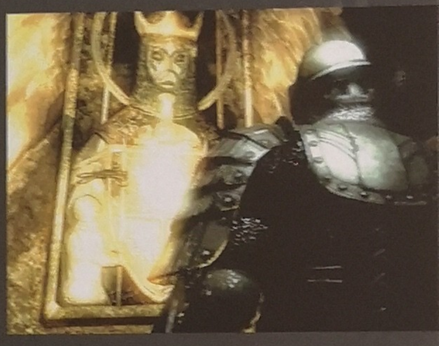
Finalnie, w dniu premiery w 2009 r., gra FromSoftware w niczym niemal nie przypominała konkurencyjnego tytułu Bethesdy, ale idealnie wpisywała się w zachodni styl robienia gier, jednak przefiltrowany przez wschodnią wrażliwość. W Demon's Souls nie wcielaliśmy się przecież w zdefiniowanego, nastoletniego bohatera, jak to bywało w jRPG-ach. Zamiast tego mieliśmy pełny edytor postaci oraz możliwość dobrania klasy (jako początkowy build, który i tak można było dość elastycznie modelować w trakcie rozgrywki). Akcja gry działa się nie w fantastycznej, kolorowej krainie, tylko w mrocznej Boletarii, niegdyś potężnym królestwie, teraz jednak wyniszczonym przez siły zła. Król Allant przebudził bowiem ze snu starożytnego demona zwanego The Old One oraz jego demoniczną armię. To, co charakterystyczne dla dzieła Miyazakiego, to niemal szczątkowa ekspozycja. Zamiast tego gracz musiał składać elementy całej historii tego świata poprzez własną obserwację otoczenia oraz czytanie opisów przedmiotów. Podobna filozofia dotyczyła zresztą gameplayu. W Demon's Souls nie byliśmy trzymani za rączkę, sami musieliśmy uczyć się metodą prób i błędów mechanizmów rządzących rozgrywką. Coś, co jest obecnie dla soulsów standardowym elementem, wówczas, w dobie coraz bardziej łopatologicznie wykładanych elementów gameplayu w grach, było zaskakujące. Podobnie jak zresztą poziom trudności. Już w pierwszych minutach rozgrywki pierwszy boss kładł nas do grobu. Ale to też był przemyślany element całej koncepcji, ponieważ w DS nie chodziło o to, żeby nam dowalić, tylko żeby nas uczyć pokonywać przeszkody. Jak stwierdził Miyazaki w jednym z wywiadów: „Moim celem było przekazanie tego samego uczucia przyjemności i spełnienia, jakiego doświadczaliśmy w starych grach, jak dreszczyk emocji związany z dokonywaniem odkryć, radość płynąca z krytycznego myślenia i głębokie poczucie spełnienia".

Cierpliwość i determinacja

Boletaria była więc stworzona przez developerów w duchu tych słów. Do dyspozycji mieliśmy hub o nazwie Nexus, z którego mogliśmy przenieść się do kilku zróżnicowanych krain będących częścią upadłego królestwa. Każda z nich stanowiła osobną całość i stawiała nieco inne wyzwania. Już właśnie w Demon's Souls objawił się ikoniczny level design, z którego słyną soulsliki – złożone i rozgałęziające się poziomy z pomysłowymi skrótami odblokowywanymi w miarę postępów. Podobnie było z kolejnymi, nierozerwalnymi z gatunkiem elementami, takimi jak ogniska/punkty zapisu, z których korzystanie wiązało się z odrodzeniem wszystkich przeciwników. Albo zbieranie „waluty" w grze, czyli dusz, które można było stracić po śmierci i była tylko jedna szansa na dotarcie do nich i ich odzyskanie. Walka odbywała się w czasie rzeczywistym i ważne w niej było zarządzanie paskiem staminy oraz kontrolowanie wagi noszonego sprzętu. Gdy stamina się wyczerpywała, nie byliśmy w stanie wykonywać żadnej akcji, dlatego trzeba było wiedzieć, kiedy atakować, kiedy robić unik, a kiedy blokować. Przeciwnicy, szczególnie bossowie, stanowili wyzwanie, jakiego nie widziały gry w tamtych czasach. Zdawało się, że gracz zawsze był względem nich na straconej pozycji, jednak w zasadzie każdą przeszkodę można było pokonać, ucząc się ataków przeciwnika, wykorzystując odpowiednie do walki narzędzia i ćwicząc refleks. Wystarczyło być cierpliwym i zdeterminowanym, za co gra nagradzała nas najbardziej satysfakcjonującymi zwycięstwami w historii gamingu.

Siła pierwowzoru

Być może jednym z najbardziej unikalnych rozwiązań, jakie do DS wprowadziło FromSoftware, był niezwykły, złożony system multiplayerowy, polegający po pierwsze na niebezpośredniej interakcji pomiędzy graczami. Choć każdy zwiedzał królestwo w swoim „własnym" świecie, mógł odczytywać wiadomości zostawione przez innych lub sam zostawiać własne, które później przenikały do równoległych rozgrywek innych ludzi. Tworzyło to wyjątkowe poczucie solidarności między graczami, którzy dzielili się ważnymi informacjami czy ostrzeżeniami, wspierali dobrym słowem czy czasem po prostu trollowali. Po drugie, był też aspekt bezpośredni, bo można było albo odwiedzać światy innych graczy i wspierać ich swoim mieczem lub magią, albo dokonywać najazdu i próbować ich zabić. Te elementy, tak innowacyjne w 2009 r., zostały z soulsami na stałe. Jedynym mechanizmem, który nie przetrwał próby czasu,



był tzw. World Tendencies, czyli – w dużym uproszczeniu – stan poszczególnych poziomów zależny od wielu czynników, m.in. tego, jak sobie radzimy w grze. Stan mógł być negatywny lub pozytywny (i były różne jego stopnie), co rzutowało na siłę przeciwników i ogólny poziom trudności. Gracze nie byli fanami tego rozwiązania i World Tendencies nie powracały w kolejnych grach od From. O ponadczasowości Demon's Souls niech świadczy fakt, że nawet dziś gra mogłaby się bronić level designem, mechaniką rozgrywki i art designem. Owszem, pewne elementy są już archaiczne (np. sposób poruszania się naszej postaci), ale sam szkielet jest wciąż tak dobry, jak był 15 lat temu, więc poniższa ocena niech świadczy o sile pierwotnego konceptu. Oczywiście dziś możemy zagrać w cudowny remake DS od Bluepoint Games, jednak nie sposób przecenić tego, jak ważny dla świata gier był oryginał.

WERDYKT

Rozbo

8

▲ level design, system walki, poziom wyzwania, multiplayer, art design

▼ niektóre archaizmy, oprawa się trochę zestarzała, serwery oryginału już są wyłączone

Developer: **FromSoftware**
Premiera: **2010**
Gatunek: **RPG**

PODSUMOWANIE:

Demon's Souls to prawdziwy prekursor soulsów i świadectwo geniuszu Miyazakiego.

The Elder Scrolls V

SKYRIM

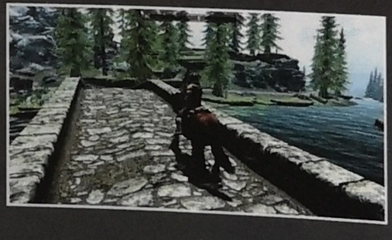
11 listopada roku pańskiego 2011 zszedł on z półek sklepowych, by głosić imię Pana Howarda, pokazując reszcie hołoty, jak tworzy się gry, i wyznaczając standardy tego, gdzie powinniśmy trafić. Gra-mesjasz z perspektywy czasu śmieje się w ryj bękartowi umiejscowionemu na tysiącach planet. Taki właśnie jest Skyrim. I trudno piątą część The Elder Scrolls rozkładać na czynniki pierwsze, patrząc na nią jak na produkt mający na barkach ponad dekadę konkurencji, bo Skyrim jest grą, którą wielu wciąż nie porzuciło, do której wielu wraca i która – biorąc pod uwagę okoliczności i harmonogram Bethesdy – jeszcze wielu zachwyci. A z uwagi na podejście Todda Howarda i jego ambicje („zagracie w ten tytuł nawet na papierze toaletowym") Skyrim ma przed sobą jeszcze długą drogę. I na szczęście to wciąż znakomita pozycja.

Smoczokalipsa

Nie mogę jednak w samych ochach i achach mówić Wam o Skyrimie, bo Naczelny Waran z Komodo (tymczasowy Naczelny Waran z Komodo! – przyp. tymczasowy naczelny), oddając mi w ręce tekst, rzucił coś w stylu „TYLKO NIE SERCEM, ALE GŁOWĄ", więc zdradzę Wam, co tak naprawdę w 2011 r. Bethesdzie się nie udało. No i mógłbym użyć wielu zawiłych słów, by oddać moje zamiłowanie do tego świata i opowiedzieć o przygodach, które przeżyłem, ale trzeba ten plaster oderwać od razu – Skyrim ma fatalnie napisaną historię. Grałem niezliczoną liczbę razy, na niemal każdy, możliwym sprzęcie (jeszcze tylko lodówka czeka na update, by włączyć Skyrima) i po latach mam wrażenie, że scenarzyści sami zrozumieli, że nie mają nam za wiele do opowiedzenia, bo gracze i tak będą biegać po górkach i cieszyć się walką, rozwojem postaci i światem, więc fabuła... jest. Nie można temu zaprzeczyć. A o czym? Głównego bohatera poznajemy, gdy ma trafić na stracenie, ale szybko okazuje się, że pewna przerośnięta jaszczurka ma inne plany, a bezimienny ma zostać Smoczym Dziecięciem i uratować świat przed smoczokalipsą. Historia Skyrima jest dosłownie ofiarą gry, bo trudno skupić się na fabule, gdy na każdym kroku jesteśmy kuszeni różnymi smakołykami. Gracz jest niczym turysta wędrujący po dzielnicy czerwonych latarni w Amsterdamie, który nie musi martwić się budżetem i chorobami. Idziesz i kosztujesz w każdym zadaniu pobocznym, zapominając o świecie i kobiecie czekającej w tej smutnej, zimnej Polsce z dzieckiem na rękach nazwanym „główny wątek".

Gdzie ten fenomen?

A czym tak naprawdę jesteśmy kuszeni w Skyrimie? W sumie to wszystkim. Genialny świat, który po prostu można zwiedzać, brać udział w różnych mniejszych lub większych misjach, a zarazem rozwijać postaci, atakować bandytów lub wchodzić w konszachty z innymi. To tytuł oferujący genialną swobodę, a zarazem obłędny klimat, dlatego trudno się w tych rejonach nudzić – jeśli oczywiście należycie do grona graczy, którzy nie chcą być ciągnięci za rączkę niczym dziecko. Czy w ciągu ostatnich lat pojawiły się gry z ciekawszą walką i lepszym systemem rozwoju postaci? Zdecydowanie tak, ale Skyrim ma to wszystko tak dobrze ułożone, że nawet jeśli kilka miesięcy temu grałeś w coś lepszego, to ostatecznie świat Bethesdy pochłonie Cię na wiele godzin. Ponad dekadę temu deweloperzy oddali w nasze ręce projekt tak przemyślany, że nawet po latach łatwo docenić atmosferę, krainę, swobodę działania oraz zadania. Żałuję jednak, że walki ze smokami nie otrzymały należycie dużej skali i nie są prawdziwie epickim doświadczeniem. W zasadzie to jeden z nielicznych zarzutów, który trudno mi wytłumaczyć. Bethesda zawiodła w tym aspekcie, a za



każdym razem wracając do Skyrima, trudno mi nie rzucić kilkoma siarczystymi epitetami w powietrze, by gdzieś tam w Ameryce Howardowi odbiła się poranna kawa. Trzeba było zrobić to lepiej. Graficznie tytuł nie jest już rodzynkiem, ale nawet dekadę temu nie mógłbym napisać „Skyrima z łóżka nie wyrzucę", bo w latach studenckich nie takie smoki fruwały nad Śląskiem. Mam jednak wrażenie, że Bethesda przygotowała typowego MILF-a, który kusi dojrzałością i atmosferą – powie Ci kilka ponętnych słów do uszka, pogłaska trzecią nogą... A co ja Wam będę opowiadał. Muzycznie jest epicko.

Legenda lepsza od gry

I mógłbym wiele napisać, jak dobrze w Skyrimie spędza się czas. Niewystarczająca fabuła lub brak oczekiwanych walk z bossami? Pewnie, ale Todd Howard ze swoją ekipą stworzyli grę, jaką ze względu na wiek najbardziej zainteresowaliby się niektórzy polscy youtuberzy, ale która przede wszystkim jest prawdziwą legendą. Produkcja, do której powrót nie boli nawet po dekadzie, a zarazem tytuł na kolejne lata. Długo nie będzie RPG-a o tej skali w takim wymiarze, bo choć na rynku pojawiły się kolosy pokroju Baldur's Gate 3, to Skyrim oferuje zupełnie inne doświadczenie. To przygoda.

WERDYKT
Grucha

10

▲ genialny otwarty świat, walka wciąż jest przyjemna, bardzo dobry rozwój postaci

▼ fabuła jest... a smoki? Smoki powinny być lepsze...

Deweloper: **Bethesda**
Premiera: **2011**
Gatunek: **RPG**

PODSUMOWANIE:

„Zawsze znajdziesz coś, o co warto walczyć" – gra, której się nie zapomina.

Przełom pierwszej i drugiej dekady XXI w. to w mojej opinii szczytowy okres w dziejach BioWare. Po latach licencyjnych zmagań (Baldury, Neverwintery czy inne KotORy) i nad wyraz udanej, choć nieco nieśmiałej próbie osadzenia historii we własnoręcznie wykreowanym świecie (tak, mowa o mocno zakorzenionej w chińskiej mitologii i tradycji wuxia Jade Empire), twórcy postawili na oryginalne uniwersa: jedno w klimatach sci-fi, drugie – dziś omawiane – fantasy.

Nie tworzyli go od zera. Thedas (uroczy, choć mało wyszukany skrótowiec od The Dragon Age Setting) jest podlaną sosem dark fantasy mieszanką „Władcy Pierścieni" oraz „Pieśni lodu i ognia". To drugie w fabule Dragon Age: Origins wydaje się aż nad wyraz wyczuwalne. Wielkie zło podnoszące wdeptany dawien dawno w ziemię łeb, Szara Straż powołana do walki z mrocznymi pomiotami (i rekrutująca członków bez względu na przeszłość czy pochodzenie), skłócone frakcje odwracające oczy od zbliżającej się apokalipsy. Coś Wam to przypomina? Świat, choć z lekka odtwórczy, broni się typowym dla studia pogłębieniem, przemyślaną historią, geografią. Jest jednym z najjaśniejszych punktów produkcji. Inne? Bez wątpienia sama opowieść. Ta trzyma w napięciu i angażuje, mimo że realizuje znany trop „od zera do bohatera" czy może bardziej w klimatach fantasy: „od paparucha – nawet jeśli szlachetnie urodzonego – do zbawcy świata". Warto w tym miejscu dodać, że grę można rozpocząć na sześć różnych sposobów (stąd podtytuł Początek) i choć te fabularne odnogi wpadają ostatecznie do wspólnego koryta, mają wpływ na niektóre segmenty fabuły.

Przed wyruszeniem w drogę…

Elementem, który w RPG-u od BioWare błyszczy, są bez wątpienia postacie. Zarówno te, które po prostu spotykamy na swojej ścieżce, jak i możliwe do przyłączenia. Drużynę tworzą obok archetypicznych Alistaira, Oghrena czy Leliany mniej oczywiste indywidua: wiedźma Morrigan o nie do końca jasnych motywacjach, malowany w odcieniach szarości Loghain. Nie zabrakło także przedstawiciela Qunari (rasy stworzonej na potrzeby tytułu), czyli potężnego Piotra Froncze... ekhem, przepraszam, Stena. A skoro już pozwoliłem sobie na humorystyczną dygresję, warto poszerzyć ją o informację, że Dragon Age: Początek ma fenomenalny polski dubbing, w którym obok wyżej wspomnianego pana Piotra usłyszeć można Jarosława Boberka, Dariusza Odiję czy Jacka Lenartowicza.

Z każdym towarzyszem zacieśnimy – o ile taka nasza wola – więzi, wykonując misje lojalnościowe (wysoka jakość tego rodzaju zadań to już znak rozpoznawczy dewelopera), podążając wedle określonego kompasu moralnego lub wręczając podarunki. W obozie znajdziemy nie tylko przyjaciół. Tytuł pozwala na romans niezależnie od wybranej płci czy orientacji. Kto wie, może nawet zostaniemy nagrodzeni wyjątkowo pokraczną (to, co się dzieje z twarzami podczas wiadomego aktu, zostawia nas z pytaniem: czy to jeszcze orgazm, czy już udar?) scenką.

Czarem i mieczem

Dragon Age pozwala nam pomachać mieczem również w innym niż łóżkowy kontekście. Gra to rasowy RPG, więc już podczas tworzenia postaci zadecydujemy, czy wcielimy się w wojownika, maga, łotrzyka (każda klasa ma cztery podklasy i masę zdolności do wyboru). Niestety nie ma co zaklinać rzeczywistości, domyślną wersją dla twórców była ta na komputery osobiste i to właśnie na PC można doświadczyć gry w pełni. Czort z tym, że na PS3 Dragon Age potrafi srogo chrupnąć, wyglądając przy o wiele gorzej niż na blaszakach (a warto zaznaczyć, że i na nich w dniu premiery tytuł odstawał od konkurencji), większym problemem są kwestie gameplayowe. Konsolowy port tworzyło studio Edge of Reality i choć wszystkie wersje dzielą ten sam silnik i identyczne mechaniki, to ograniczenia wynikające z przeprojektowania sterowania pod pada silnie wpłynęły na feeling starć. Na konsolach nie uświadczymy kamery taktycznej, pozostaje nam jedynie widok zza pleców bohatera. Jasne, możemy przełączać się między postaciami, wydawać im rozkazy, ale jest to o wiele mniej intuicyjne niż na PC i trudniej o koordynację działań.

Nawet mając na uwadze powyższe niedogodności, warto dziś do Początku wrócić. To wciąż dobrze zaprojektowany, świetnie napisany i działający na emocje RPG na kilkadziesiąt godzin. A przy tym najlepszy Dragon Age, jaki dotąd powstał.

WERDYKT
Adamus

8

▲ Intryga, świat w odcieniach szarości, żywi bohaterowie

▼ port na konsole nieco kuleje

PODSUMOWANIE:
Wielka gra z małymi problemami. Broni się nawet po latach.

Deweloper: **BioWare**
Premiera: **2009**
Gatunek: **RPG**

Premiera trzynastki miała miejsce w Europie w 2010 r. Z pewnością FFXIII była jedną z najbardziej oczekiwanych produkcji swojego czasu, jednakże jej przyjęcie było mieszane – wzbudziła wiele kontrowersji wśród fanów serii FF. Warto zaznaczyć, że była to pierwsza część z serii Final Fantasy, która pojawiła się na konsolach Xbox, a zatem całość przestała być tak ściśle powiązana z marką PlayStation jak dotychczas.

Turówka na sterydach

Jednym z niewielu atutów Final Fantasy XIII była oprawa graficzna. Wizualnie tytuł na swój czas był na najwyższym poziomie, oferując przepiękne krajobrazy, złożone modele postaci i szczegółowe animacje. Projekty lokacji, np. miasto Cocoon czy Gran Pulse, robiły wrażenie. W porównaniu do Final Fantasy XII widać graficzną przepaść. Highlightem tej odsłony był z pewnością system walki, inny niż turowy, inny niż ATB, inny niż Gambit System z XII części. Trzynastka proponowała Paradigm Shift, czyli intuicyjny system pozwalający na dynamiczne zmienianie ról postaci w trakcie walki. Był dość szybki, każda z postaci mogła pełnić określone role (np. Medic, Ravager, Commando), a zmiana strategii polegała na przełączaniu między różnymi ustawieniami w zależności od sytuacji. Ja jestem

z tych typów, które takie, dość rewolucyjne systemy jak Gambit czy Paradigm uwielbiają. Jasne, miało to swoje plusy dodatnie i ujemne, ale gra ma sprawiać przyjemność, a nie męczyć, a i tak byli tacy, którzy płakali, że „kiedyś to było, walki były trudne, a teraz jest dramat, gimby nie znajo". Dynamika i wymóg szybkiego reagowania na zmieniającą się sytuację są mocnymi stronami tego systemu.

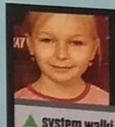
Fabularny chaos

Fabułą każdy Fajnal stoi. W przypadku FFXIII porwano się jednak z motyką na słońce. Historia była zbyt złożona i opowiedziana w sposób chaotyczny, podobnie miała się kwestia relacji między postaciami czy ich rozwój – zostało to potraktowane po macoszemu. FFXIII cierpiało na braku balansu między historią postaci a dużą skalą mitologii świata. Głównym motywem opowieści jest spina między utopijnym światem Cocoon a „dziką" krainą Gran Pulse, tak w wielkim uproszczeniu. Te wszystkie Cie'th, l'Cie, Fal'Cie – tutaj jeśli nie czytasz datalogu, to nie ogarniesz, o co chodzi, sama terminologia w tej grze wygląda tak, jakby w siedzibie Square Enix przebiegł kot po klawiaturze. Design postaci jak na kreację Tetsuyi Nomury był ciekawy (Amano, Yoshida, pls come back!), nie ma multum pasków, zamków, skóry – postaci swoim wyglądem przykuwały uwagę. Owszem, wszystkim się również w tym aspekcie nie dogodziło, a balonik Lightning był niesamowicie pompowany, w końcu pierwsza protagonistka tej serii, baba z jajem, z pewnością jest najbardziej rozpoznawalna, okrzyknięto ją nawet damskim Cloudem. Jednak reszta drużyny jest bardziej zróżnicowana pod względem jakości. Niektóre postacie, takie jak Hope czy Vanille, były krytykowane za irytujący charakter, podczas gdy inne, jak Fang czy Sazh, wprowadzały więcej emocjonalnej głębi i różnorodności.

Tunele Stalina

Ze względu na liniowość tej części okrzyknęłam ją mianem „tunele Stalina" (widzowie NRGeeka ogarną, o co chodzi) czy „symulator korytarza". Pierwsze kilkanaście godzin gry prowadzi gracza dosłownie za rękę, ograniczając możliwość eksploracji i odkrywania świata, co dla mnie było dużym ograniczeniem po XII części, gdzie miałam właściwie jednoosobowe MMO. Po przejściu do drugiej połowy gry, tj. do Gran Pulse, świat otwiera się na swobodniejszą eksplorację. Ścieżka dźwiękowa stworzona przez Masashiego Hamauzu to następny „plus dodatni" Final Fantasy XIII. Muzyka jest emocjonalna, epicka i doskonale oddaje klimat zarówno dynamicznych walk, jak i spokojniejszych, refleksyjnych momentów gry. Melodie takie jak „Blinded by Light" czy „The Gapra Whitewood" stały się klasykami.

Final Fantasy XIII to gra, która z jednej strony imponuje technicznymi osiągnięciami, a z drugiej może rozczarować niektórych fanów swoim liniowym podejściem i skomplikowaną, wręcz zawiłą fabułą. Ta „ambitna" próba eksperymentowania z formułą serii spodoba się graczom ceniącym sobie dużą dynamikę podczas walki lub tym stawiającym grafikę ponad wszystko. Z kolei osobom, które są, nazwijmy to, tradycjonalistami w przypadku Final Fantasy, raczej się nie spodoba, zwłaszcza jeśli jest się przywiązanym do klasycznych elementów serii.



WERDYKT
Shinryu

6

▲ system walki, design postaci

▼ liniowość

Deweloper: Square Enix
Premiera: 2010
Gatunek: RPG

PODSUMOWANIE:
Jedna ze słabszych odsłon serii Final Fantasy.

MASS EFFECT 2

Jestem jednym z tych dziwaków, którzy wbrew powszechnemu uwielbieniu dla części drugich zawsze lepiej odnajdywali się w zakończeniach trylogii. Od psychotycznego Jokera z filmu Nolana wolę Bane'a-rewolucjonistę, pustynne klimaty w trzecim Uncharted stawiam ponad zimową dwójkę, a z przygód Sheparda wybieram finisz jego galaktycznych wojaży. Niemniej to właśnie Mass Effect 2 uważa się za najlepszą odsłonę serii (logiczne – nie ma tu kolorowych zakończeń, nie pęka jeszcze bańka oczekiwań co do wagi wyborów), dlatego idąc za głosem ludu (i naczelnego), na niej właśnie się skupimy.

Shepard – pierwsze ludzkie widmo – ginie, Normandia zamieniona zostaje w kupę kosmicznych śmieci. Symbole świeżo powstałej serii RPG sequel już w pierwszych minutach ściera w proch. Ciężko o bardziej spektakularny początek. Na szczęście protagonista zostaje wskrzeszony przez organizację Cerberus, otrzymuje również „igła, nielatany, prosto z taśmy" statek. Wszystko to, by pokonać nowe zagrożenie – Zbieraczy. Wprowadzenie kolejnej frakcji i świeżego źródła problemów to świetny ruch, pozwala poprzestawiać figury na kosmicznej szachownicy, wprowadzić nieco brudnej polityki. Sama opowieść wydaje się bardziej kameralna niż w poprzedniczce i choć lubię ten charakterystyczny dla space oper bombastyczny ton, muszę przyznać, że dwójce zmniejszenie skali służy. Postawienie na tropy znane z heist movies (zbieranie pokręconej drużyny, zadanie niemożliwe do wykonania) pozwala grze lepiej skupić się na postaciach i zwiększa znaczenie misji lojalnościowych. W kompanii obok starych znajomych znajdą się i nowe twarze (z DLC będzie ich dwunastka). Ilość nie wpłynęła na jakość – debiutanci napisani są równie dobrze, co stare wygi (Thane!).

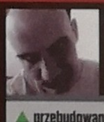
Bum! Bum! Tratatatata!

„Skupiliśmy się bardziej na aspektach dotyczących strzelania. Kombinowaliśmy, by były bardziej instynktowne. Zrobiliśmy to, ponieważ chcieliśmy otworzyć Mass Effecta na graczy, którzy lubią Gears of War czy Modern Warfare, i wprowadzić ich w gatunek, który normalnie mogliby zignorować", wspominał w 2010 r. Adrien Cho z BioWare, po czym słusznie zauważył, że nie można zamykać oczu na zmiany i ignorować trendu, jakim jest gatunkowa hybrydyzacja. Mass Effect 2 całkowicie przebudował rozwój postaci, model walki i zarządzanie sprzętem. Tytuł jest o wiele szybszy, bardziej zręcznościowy. Nie oznacza to, że systemy uległy spłaszczeniu. Cho zapewnia, że w tle dokonywanych jest jeszcze więcej obliczeń. Po prostu inaczej rozłożono akcenty. I bardzo dobrze, bo o ile w jedynce starcia były dla mnie przykrym obowiązkiem wymaganym, by pchnąć opowieść do przodu, o tyle w dwójce sprawiały autentyczną frajdę.

Rozpieścić casuala? A skąd!

Wprowadzone zmiany niosły ryzyko posądzenia o poświęcenie RPG-owej głębi na ołtarzu lepiej sprzedającej się akcji. Czerwonych lampek było kilka: zwiększenie roli starć, rezygnacja z eksploracji planet na rzecz minigierki w zbieranie zasobów, wywalenie łazika (tak, wiem, że i tak nikt go nie lubił...) i niezaoferowanie niczego w zamian (dopiero w DLC wprowadzono pojazd o nazwie Młot). Na całe szczęście praktycznie każda z powyższych modyfikacji jedynie poprawiła tempo zabawy i uczyniła całość o wiele płynniejszą. Jednocześnie to, czym pierwszy Mass Effect stał, tj. fabułą, postaciami i mistrzowsko napisanymi dialogami, zostało w dwójce dodatkowo wypolerowane. O ile w 2007 r. mogliśmy nieśmiało mruczeć o nowym graczu, jeśli chodzi o uniwersa sci-fi, o tyle w 2010 r. sensowniejsze było porównywanie wykreowanego świata do takich tuzów jak „Gwiezdne wojny" czy „Star Trek".

W 2010 r., o ile mieliśmy PC lub X360, bo na PS3 gra wyszła z rocznym poślizgiem i jedynie w angielskiej wersji językowej. Na szczęście nie był to goły port. Wersja na konsolę Japończyków zawierała szereg wydanych w międzyczasie DLC, stworzony przez Dark Horse komiks, który symulował wybory podjęte w jedynce, oraz lekko podrasowaną warstwę wizualną. Gra Idealna? Blisko. Sequel doskonały? Jeszcze bliżej. Zapierająca dech w piersiach historia z postaciami, które będziemy wspominać jeszcze przez lata? Bingo!



WERDYKT
Adamus

9-

▲ przebudowane systemy, filmowość, to część stojąca najbliżej postaci z całej trylogii

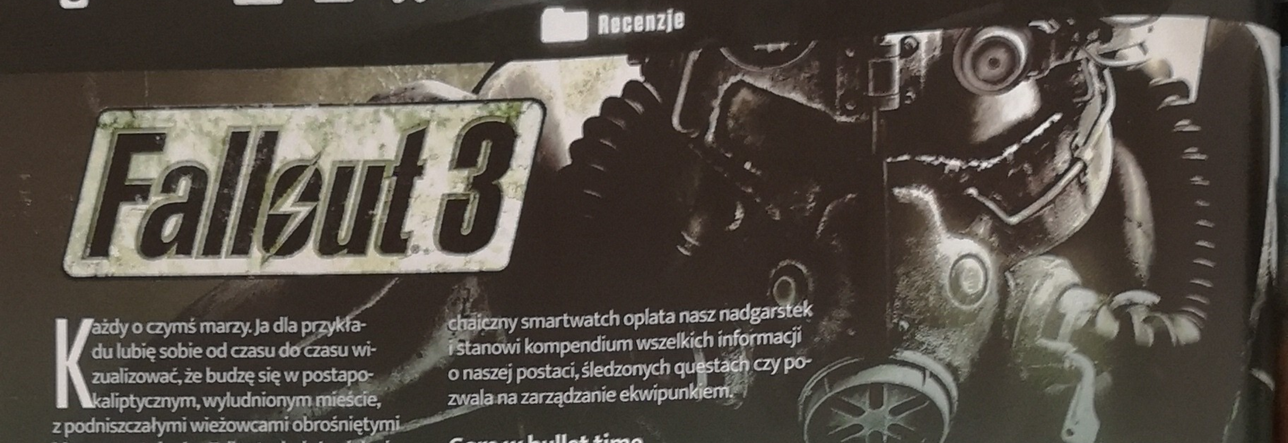
▼ wybaczcie, nie będę wymyślał na siłę...

PODSUMOWANIE:

Gra ocierająca się o perfekcję. Kontynuacja, która bezbłędnie zdiagnozowała, co w jedynce działało, a co nie.

Deweloper: **BioWare**
Premiera: **2011**
Gatunek: **RPG**

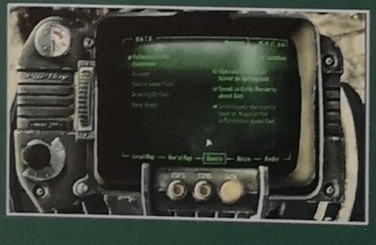
Fallout 3



Każdy o czymś marzy. Ja dla przykładu lubię sobie od czasu do czasu wizualizować, że budzę się w postapokaliptycznym, wyludnionym mieście, z podniszczałymi wieżowcami obrośniętymi bluszczem. I choć w Falloutach dużo zieleni nie uświadczymy, to z pierwszych dwóch części klimat wylewał się hektolitrami i pozycje te pozostaną u mnie na zawsze kultowe, choć odstawione na półkę z napisem „nie ruszać w XXI w.". Obie gry zestarzały się bowiem fatalnie i od strony przystępności rozgrywki są skrajnie archaiczne, ale tego samego nie można na szczęście powiedzieć o Falloucie 3, który przeniósł serię w trzeci wymiar.

Postapo jak malowane

Gdy debiutowała trzecia odsłona, wielu wieszało na Bethesdzie psy, że będzie po taniości, że będą babole, że questy będą nudne i w ogóle, że oni to nie czują klimatu i wszystko zepsują. Oczywiście malkontenci nie mieli racji. Fallout 3 to świetna gra, która ocieka klimatem jak Margaret Qualley seksem i krwią w „Substancji". Sam początek, w którym wcielamy się w naszą postać już od samych jej narodzin, rył beret, w pozytywnym tych słów znaczeniu. Mogliśmy się faktycznie poczuć jak mieszkaniec bezpiecznej i cieplutkiej Krypty 101, który przez tajemnicze zniknięcie swojego ojca zostaje zmuszony do wyruszenia na Pustkowie i powolnej adaptacji do nieprzyjaznej, postapokaliptycznej rzeczywistości. Bethesda zaoferowała nam otwarty, bogaty, zróżnicowany, niesamowicie rozległy i piekielnie wciągający świat. Choć oprawa graficzna nie należy może do najpiękniejszych, to dzięki unikalnej falloutowej stylistyce nawet i dziś tytuł nie straszy i potrafi nas wciągnąć za uszy do swojego fascynującego uniwersum, które nic nie straciło na swojej wiarygodności. Nie zabrakło też oczywiście naszego wiernego Pip-Boya 3000, który niczym wielki, archaiczny smartwatch oplata nasz nadgarstek i stanowi kompendium wszelkich informacji o naszej postaci, śledzonych questach czy pozwala na zarządzanie ekwipunkiem.



Gore w bullet time

Wypada również bić brawo za samo podejście do rozgrywki. Bethesdzie udała się dość trudna sztuka – gra pozwala na płynne przechodzenie od widoku z pierwszej do trzeciej osoby i działa to wyśmienicie, ale jeszcze ciekawszym mykiem jest system V.A.T.S., który nawiązuje do dwóch pierwszych części i pozwala nam na aktywne pauzowanie gry, aby wybrać obiekt ataku i część ciała czy pancerza, która jest naszym celem. O prawdopodobieństwie trafienia decydują odległość, ewentualne przeszkody, rodzaj użytej broni i oczywiście nasze statsy, które podczas przygody na Pustkowiu sukcesywnie rozwijamy. I tak po jakimś czasie odstrzeliwanie łbów ze snajperki staje się dla nas chlebem powszednim, a taplanie się we krwi i innych wydzielinach naszych przeciwników rozdziawia mordę w uśmiechu jak u głaskanego po brzuchu wesołego jamnika. A skoro o oponentach mowa, to i tu na nudę nie można narzekać. Od ludzkich popaprańców, przez mutantów, po inne dziwne stwory powstałe wskutek wszędobylskiego nuklearnego promieniowania. Często i gęsto okazuje się również, że stereotypowe podejście do pewnych osobników może być mocno mylące i ktoś, kogo początkowo uznajemy za pozytywną postać, okazuje się krwiożerczym i łasym na władzę manipulatorem i odwrotnie. A ponieważ to poważny i przemyślany RPG, to i my możemy być uśmiechniętymi obłudnikami z serduszkiem na dłoni, którzy w rzeczywistości kradną i kłamią jak szczwany lis, co z kolei wpływa na karmę naszej postaci, która również nie pozostaje bez znaczenia w przebiegu naszej przygody.

Esencja gatunku

Tak rozbudowana i ambitna produkcja wyciskała wszystkie soki z konsoli Sony, co przekładało się na sporadyczne dropy w liczbie klatek i owocowało rzadkimi crashami, ale nie było to na tyle uciążliwe, by dramatycznie przeszkadzało w rozgrywce. Fakt, że nasze decyzje faktycznie były odczuwalne i niosły za sobą konsekwencje, postaci i frakcje były wiarygodne, Pustkowie pomimo nuklearnej katastrofy żywe i pełne niespodzianek, nadrabiał wszelkie małe niedogodności. Supermutanci, ghoule, Bractwo Stali, mieszkańcy miast takich jak Megaton czy Rivet City, wszyscy byli na swój sposób unikalni i mieli własne motywacje, może poza wyrośniętymi karaluchami, a do nas pozostawało kluczenie między nimi i wybór naszej własnej życiowej ścieżki. Fallout 3 to znamienity przykład tego, jak powinna wyglądać każda gra RPG. Jest to ponadczasowy klasyk, jedna z najlepszych produkcji w swoim gatunku dostępnych na PS3, tytuł po dziś dzień niesamowicie grywalny i wciągający. Wyglądam kolejnej odsłony z utęsknieniem.

WERDYKT
Ural

9

▲ klimat, bogaty świat, świetna rozgrywka

▼ chrupnięcia i babole

Deweloper: **Bethesda Game Studios**
Premiera: **2008**
Gatunek: **RPG**

PODSUMOWANIE:
Jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów.

Żeby dobrze podkreślić istotność Tools of Destruction, piątej w liczącej sobie (zależnie od kryteriów) ponad 10 pełnoprawnych produkcji serii, trzeba stopniowo zawężać jej kontekst. 2007 r. nie jest jeszcze tym okresem dominacji PlayStation 3, z jakim zdarza nam się obecnie kojarzyć całą platformę. Brakuje wciąż największych przebojów, premiery międzysprzętowe wypadają u Sony dość blado, tytuły na wyłączność nie dostarczają oczekiwanej jakości, echo zeszłorocznego E3, z „fejkowymi" zwiastunami, niesie się coraz donośniej po magazynach i portalach branżowych. Bezpośredni „frenemy" Insomniac Games, Naughty Dog, odchodzi od gatunku (mniej lub bardziej strzelanych) platformerów, a samego Uncharted przez chwilę jeszcze nie ma na rynku. Insomniac z kolei dźwiga krzyż oryginalnego Resistance, które (podobnie jak Genji, Lair czy Heavenly Sword) totalnie nie ogarniało skomplikowanej, ośmiordzeniowej technologii Japończyków. Niełatwo jest być „pierwszym, który zacznie zmieniać" – a tym okaże się piąty Ratchet.

Sam pocieszny lombax stał ówcześnie w niepewnym rozkroku. W kilka lat jego

tetralogia na PS2 przeszła od interesującej platformówki w sosie z młodzieżowego science fiction do gry tak bardzo pozbawionej gatunkowego eklektyzmu, że dorzucającej do zamkniętych aren wypełnionych setkami przeciwników metalową ścieżkę dźwiękową. I choć prywatnie uwielbiam Gladiatora (czy Deadlocked, jak brzmi oryginalny tytuł), był to kierunek, który mógł zgubić markę, szczególnie przy drugiej strzelance w portfolio producenta. Nowa generacja do tytułu w amerykańskim wydaniu dorzuca słowo „Future", by podkreślić, że Ratchet i Clank mają przejść ewolucję. Czyli de facto uwstecznić się – złapać esencję pierwszych dwóch gier, odzyskać platformowy luz, ciekawską eksplorację, dawną kreatywność, ale sprzedać ją w oprawie audiowizualnej (uwaga, wykorzystamy popularną frazę z recenzji z 2007 r.!) godnej animowanych filmów studia Pixar.

Clank-E

Co to oznacza w praktyce? Piątka ląduje gdzieś pomiędzy jedynką a dwójką. Zależy jej na zachwycających widokach i estetycznych zaskoczeniach. Standardy serii (jak futurystyczno-roślinne Metropolis) miesza z nowymi stylami. Pojawiają się żółto-fioletowe planety pogrążone w deszczu, abstrakcyjne sawanny z kroczącymi ślamazarnie dinozaurami, lodowate komety, na których skitrali się galaktyczni piraci. W ogóle sam pomysł na kosmiczne piractwo, jedną z antagonistycznych sił fabularnych, obdarza Toolsy unikalną tożsamością (nic dziwnego, że w tych klimatach utrzymano cały „dodatek", Quest for Booty). Poziomy czasem wymagają kręcenia się, niuchania po zakamarkach, jednocześnie wysuwając sporo nowych pomysłów – niestety zbyt często połączonych z wymaganym przez Sony wykorzystywaniem żyroskopów w padzie (pamiętacie rzucanie granatami w Uncharted? Blech). Nie każda broń służy masowemu wycinaniu zamkniętych w maszynach Drophydów (urocze, agresywne „rybki", kolejna ikona tego tytułu!), są wyrzutnie zdalnych trąb powietrznych albo kul dyskotekowych. O to chodzi: balans. Akcja dalej stanowi rdzeń zabawy, ale przynajmniej można ulec iluzji, że jest tu trochę więcej niż samo naparzanie.

Zatem „po staremu", ale oczywiście w nowej, godnej ery HD oprawie. Przez co nie rozumiemy wyłącznie grafiki w wysokiej rozdzielczości, która – daję słowo marudy – trzyma się spektakularnie i wyjątkowo do dziś, wyróżniając Tools of Destruction nie tylko na tle odsłon z PlayStation 2, ale również tych późniejszych, nawet stworzonej już z myślą o dziewiątej generacji konsol (Rift Apart). Podbito nie tylko estetykę. Pojawiają się wybuchowe, liniowe sekwencje akcji (bez QTE, spokojnie), dużo bardziej dopracowane przerywniki filmowe, pełne kinowych ruchów kamery oraz poważniejszego aktorstwa, a także orkiestralna ścieżka dźwiękowa, podbudowująca standardową dla marki elektronikę. I choć wiem, że będę w tej opinii osamotniony, trzeba być uczciwym wobec własnego serca: ta hollywoodzka metamorfoza nieznacznie uszkodziła Ratcheta. Pozbawiła go niegrzecznej tonacji, młodzieżowej zadziorności, zbliżyła dotychczasową stylistykę „sobotniej animacji" do wysokobudżetowej premiery oglądanej przez całą rodzinę w multipleksie. Dowód? Puśćcie sobie tło muzyczne z planety Kerwan, niszczonej w efektownych sekwencjach przez wrogą inwazję, zestawiając je z utworem „oryginalnym" dla tej miejscówki z 2002 r. Coś zginęło w tym tłumaczeniu na patos.

W głowie się nie mieści

I to, obok wciskanych mi na siłę wychyleń pada, autentycznie uważam za jedyne, za to całkiem poważne grzechy pierwszego przeboju PlayStation 3. Ale jestem niepoprawnym maniakiem okołoplatformowych dokonań Insomniac, Ratchet & Clank uważając za bezdyskusyjny top ery PS2, więc serię analizuję, jak na fana przystało. Szczęśliwie autorzy w następnych latach poszukiwali nowych rozwiązań, czasem irytując społeczność (4 za Jednego), czasem ustanawiając nowe szczyty przygód kosmicznego duetu (A Crack in Time). Biorąc pod uwagę, że była to ostatnia tak „beztroska" dla tego niesamowitego studia epoka, trudno mieć mu za złe nawet drobne potknięcia. Nie wiedzieliśmy wtedy, jak zmieni się ta branża już za kilka lat.

WERDYKT
Piechota

7+

▲ grafika, która nadal robi wrażenie, powrót do poetyki pierwszych części serii

▼ zmuszanie do sterowania żyroskopami pada, filmowa, mniej charakterna muzyka

PODSUMOWANIE:
Więcej, mocniej, ładniej, ale czy na pewno lepiej?

Deweloper: **Insomniac Games**
Premiera: **2007**
Gatunek: **platformowa**

LittleBIG Planet™

Przyznaję się bez bicia, że początkowo nie wierzyłem w sukces LittleBigPlanet. Pierwsze materiały ukazujące dość ubogo prezentującą się platformówkę 2,5D nie wyglądały mi na godnego reprezentanta gatunku na konsoli nowej generacji, a już z całą pewnością nie na jej przyszłą maskotkę. Po sukcesie trylogii Jak & Daxter w erze PlayStation 2 wyobrażenie na temat gier platformowych drastycznie się wszak zmieniło, a oczekiwania wzrosły. Trudno było wiwatować na widok tak oczywistego regresu. Przyznaję się jednak, także bez bicia, że miałem wtedy najwyraźniej zbyt wąskie horyzonty myślowe. Przyznaję się wreszcie, że gra została ostatecznie jedną z moich ulubionych i spędziłem przy niej niezliczoną liczbę godzin, wydając przy tym całkiem grubą kasę na kosmetyczne dodatki dla moich wirtualnych kukiełek.

Szmaciane kung-fu

Cała historia zaczęła się jednak od totalnie amatorskiego, krótkometrażowego filmu pt. „Rag Doll Kung Fu", nakręconego w ramach żartu przez kilku pracowników brytyjskiego studia Lionhead, znanego najlepiej z cyklu Fable oraz Black & White. Wpadli oni wówczas na pomysł, że temu wiekopomnemu, 18-minutowemu dziełu stworzonemu za raptem 50 funtów przydałaby się gra towarzysząca o tym samym tytule. Po godzinach wykreowali więc równie absurdalną bijatykę chodzoną, w której gracz sterował osobno różnymi częściami ciała wojowników o szmacianej fizyce. Trudnością było tutaj choćby postawienie kroku, a co dopiero wymierzanie celnych ciosów. Niszowa gierka trafiła na pecety w 2005 r. i spotkała się ze sporą liczbą pochwał, zostając nawet nominowaną do kilku nagród w kategoriach innowacji. Pod koniec tego samego roku czwórka deweloperów postawiła wszystko na jedną kartę i założyła własne studio. Tak narodziło się Media Molecule.

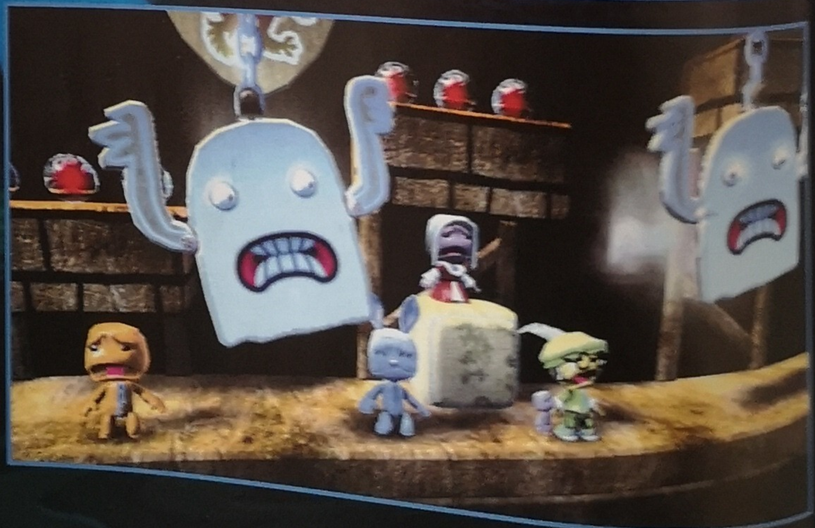
Błyskawiczny awans społeczny

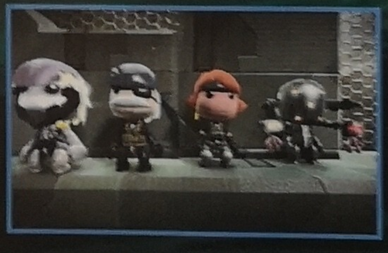
Na chwytliwym pomyśle szmacianej fizyki i dziwacznego operowania postacią postanowili oprzeć także swój kolejny projekt, nazwany roboczo Craftworld. W przeciwieństwie do wymagającego myszki Rag Doll Kung Fu nowa gra miała być możliwa do zabawy za pomocą pada, bardziej przyjazna dla użytkowników i nastawiona na możliwość własnoręcznego kreowania świeżej zawartości. Ze swoim pomysłem w styczniu 2006 r. uderzyli bezpośrednio do Phila Harrisa, ówczesnego dyrektora Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, odpowiedzialnego za nadzór nad zespołami first party. Zamiast jednak zwykłej prezentacji w PowerPoincie przynieśli ze sobą wczesny prototyp pozwalający kontrolować kanciastą postać imieniem Mr. Yellowhead i wchodzić w interakcję z umownymi elementami otoczenia. Umówione na 45 minut spotkanie ostatecznie przeciągnęło się aż do trzech godzin i zaowocowało pozyskaniem środków na sfinansowanie pierwszych sześciu miesięcy prac. Po tym okresie projekt został poddany ponownej weryfikacji i znów wyszedł z tego sprawdzianu zwycięsko, choć nie bez kompromisów. Dalsze finansowanie miało się bowiem wiązać nie tylko z zapewnieniem grze ekskluzywnego statusu, ale również zrzeczeniem się praw do marki na rzecz Sony. Stawiające dopiero swoje pierwsze samodzielne kroki studio bez zastanowienia poszło na zaproponowany układ, na czym wkrótce niepomiernie miały skorzystać obie strony. Co jednak ciekawe, Harris prawdopodobnie nigdy nie spotkałby się z Brytyjczykami, gdyby nie ingerencja osoby trzeciej. „Nie mogę sobie tego przypisać. To był jeden z moich producentów, który wiedział, co robią ci ludzie, i pielęgnował tę relację. I przywiózł ich do nas. (...) Moment, w którym się zaangażowałem, miał miejsce po nawiązaniu pierwszego kontaktu. Miałem szczęście otrzymać od nich pitch pomysłu, na co powiedziałem im:

Słuchajcie, to jest fantastyczne. Zdecydowanie chcemy z wami współpracować" – mówił potem szef Worldwide Studios w wywiadzie dla serwisu Wired.

Z górki na pazurki!

Dalej poszło z górki – LittleBigPlanet stało się jednym z gwoździ programu prezentacji Harrisa na imprezie Game Developers Conference 2007 w San Francisco, która szczególny nacisk kładła właśnie na utożsamianą przez grę ideę personalizacji i interakcji między graczami, na-





zwaną przez niego „Grami 3.0". Krótko potem jej demo narobiło sporo szumu na targach E3 i TGS, w roku 2008 natomiast zawitało w grywalnej formie na imprezę CES w Las Vegas i Games Convention w Lipsku, gdzie niżej podpisany miał z nią swój pierwszy kontakt. Choć to właśnie wtedy nie wierzyłem w sukces tej produkcji, w powietrzu dało się wyczuć, że szykuje się coś wyjątkowego. Jak na niewielką z pozoru skalę projektu i stojące za nim nieznane studio PlayStation nie szczędziło środków na jego promocję, nie tylko wystawiając mu na targach konkretne stoisko z masą stanowisk do zabawy, ale także wychodząc z nim do mieszkańców miasta. Zerknijcie na segment wspominkowy na początku magazynu, znajdziecie tam moją fotkę z potężną figurą płaczącego Sackboya podpiętą do fontanny zdobiącej plac przed dworcem głównym w Lipsku.

Ocean możliwości. Ba, cała planeta!

Raptem dwa miesiące później gra wylądowała na sklepowych półkach i z miejsca stała się hitem. Media wyróżniły ją absurdalnie wysokimi notami (średnia na poziomie 95/100 według Metacritica), natomiast gracze nagrodzili zakupami, sięgając po 1,3 mln pudełek do końca 2008 r. O „Littlu" mówili wszyscy, zachwycając się promującą kreatywność koncepcją gry, uroczą oprawą wykorzystującą elementy środowiska wyglądające jak stworzone z materiału oraz kartonu, a także sympatycznym wizerunkiem karykaturalnych ludzików. Z Rag Doll Kung Fu pozostała im możliwość niezależnego operowania każdą z rąk za pomocą triggerów i gałek analogowych, co wespół z przypisanymi pod „krzyżak" grymasami twarzy służyło przede wszystkim gestykulacji i komunikacji między graczami w świecie gry, choć energiczny wymach ramieniem pozwalał też na zabawne i nieszkodliwe powalenie internetowych towarzyszy na ziemię. Dość złożony zestaw mechanizmów i narzędzi do edycji umożliwiał graczom tworzenie istnych cudów, które wyprzedzały o kilka długości pomysły na plansze przygotowane w ramach kampanii fabularnej przez samych autorów. Serwery zalała prawdziwa powódź rozmaitych plansz, które można było odwiedzać i oceniać, ułatwiając tym samym

CHOĆ MECHANIKĘ ZABAWY OGRANICZAŁA W TEORII KONWENCJA PLATFORMÓWKI, DOMOROŚLI TWÓRCY SZYBKO ZNALEŹLI SPOSÓB NA TWORZENIE PRODUKCJI LOGICZNYCH, NARRACYJNYCH CZY TEŻ WYŚCIGOWYCH

właściwy wybór pozostałym graczom. Nie było tu praktycznie hasła, tytułu filmu czy gry, którego wpisanie w tutejszą wyszukiwarkę kończyło się brakiem odpowiadających mu plansz – gracze hurtowo tworzyli ukłony w stronę swoich ulubionych marek, a także promowali nietuzinkowe, autorskie pomysły. Każdy mógł znaleźć tutaj coś dla siebie i choć mechanikę zabawy ograniczała w teorii konwencja platformówki, domorośli twórcy szybko znaleźli sposób na tworzenie produkcji logicznych, narracyjnych czy też wyścigowych. Zabawa z LittleBigPlanet w gruncie rzeczy nie miała więc końca i w przeciwieństwie do innych ówczesnych gier sieciowych nie bazowała na pewnej powtarzalności wymuszonej przez ograniczoną liczbę map, ale pozwalała każdego dnia doświadczać czegoś nowego, świeżego i zaskakującego. Było tego tyle, że nawet na łamach PSX Extreme zdarzało nam się publikować rankingi najciekawszych kreacji. Społecznościowy fenomen, który w przypadku konsol PlayStation nigdy już się nie powtórzył.

Tworzenie jest trendy

Tego rodzaju innowacyjne podejście do zabawy rozpropagowało cały trend oparty na idei „Play, Create, Share" (Graj, Twórz, Dziel się). Oprócz sequelów i spin-offów samego LBP Sony próbowało wypromować również zabawną wyścigówkę ModNation Racers o podobnych zasadach. Tym samym tropem ruszyli także inni wydawcy i deweloperzy, proponując swoje interpretacje pomysłu na tworzenie i dzielenie się, m.in. Trials od Ubisoftu, Joe Danger od Hello Games czy wreszcie Minecraft od Mojang Studios. Wielka szkoda, że na pewnym etapie Sony nie tylko straciło w tej kwestii zapał, ale również pomysł na dalsze losy marki. Z ikony generacji Sackboy stał się więc symbolem minionych czasów i prawdziwych innowacji w stajni PlayStation, zaś wszystkie te miliony niesłychanie pomysłowych plansz powołanych do życia przez społeczność przepadło na zawsze po zamknięciu serwerów. Dziś offline'owy LBP to zatem nieco smutny w swej wesołej powierzchowności pomnik przemijania w świecie gier. Można go odpalić dla kampanii fabularnej czy możliwości pogrzebania w edytorze, ale będzie to raptem cień świetności całego projektu. Teraz to więc taka platformóweczka „na 6", a nie „na 10" jak w 2008 r. Okazało się, że idea trzech haseł „Play, Create, Share" może działać jedynie w komplecie.

WERDYKT
Komodo

6

▲ wciąż sympatyczna kampania, możliwość zabawy edytorem offline, wsparcie dla lokalnej kooperacji

▼ zamknięcie serwerów zabiło 99% zawartości gry, ideę kreowania i dzielenia się i wspólną zabawę

PODSUMOWANIE:

Jedna z najbardziej przełomowych platformówek w dziejach, po amputacji funkcji sieciowej okaleczona niestety bezpowrotnie.

Deweloper: **Media Molecule**
Premiera: **2008**
Gatunek: **platformowa**

Ridge Racer 7

Jeśli mieliście PSP, statystyka podpowiada, że większość z Was zetknęła się z tamtejszym Ridge Racerem. Jednym, tak, mimo faktu, iż Namco sprzedawało go dwukrotnie, rzekomą dwójką nazywając wersję rozszerzoną, tę samą grę o zdecydowanie pokaźniejszej zawartości. Gatunki okołosportowe – a do nich, niestety, liczymy również wyścigi – przyzwyczajają do podobnych zabiegów, jednak w tym konkretnym przypadku stopień bezwzględności wydawniczej osiągnął dość rzadkie wyżyny. Ta sama oprawa w menu, te same sekwencje wydarzeń w trybie kariery. To nie było tak, że „macie dwie podobne gry", podkreślmy, tylko „tutaj macie tę samą grę, ale dołożyliśmy trochę tras i samochodów". Podstawka z DLC na płycie, posługując się współczesną terminologią. Nic złego finalnie, Ridge Racer „2" na PSP po prostu pozbawiał znaczenia domniemaną jedynkę, czynił ją nierelewantną. A skąd akapit o PSP w numerze specjalnym poświęconym konsoli stacjonarnej?

Riiidge

Zdaniem części fanów Ridge Racer 7 należy rozpatrywać na podobnej płaszczyźnie – stanowi bowiem swego rodzaju rozszerzenie do „dużej" poprzedniczki, Ridge Racer 6, gry wydanej rok wcześniej na wyłączność Xboksa 360. I jest to, kontynuując fanowską narrację, wystarczający argument, by którąś z nich uczynić w dyskursie pozbawioną znaczenia, najpewniej tę uboższą pod względem zawartości. Niemniej jednocześnie odbierzemy odrobinę własnego animuszu „ostatniemu stacjonarnemu Ridge'owi", grze, której poświęciliśmy nader cenną stronę wydawnictwa. To szkodliwe uproszczenie, zarówno dla odsłony ze sprzętu Microsoftu, jak i tej finalnej. Działającej w pełnym HD, w 60 klatkach na sekundę, oszukującej niejako odbiorców na zapas całej generacji – ile gier na PlayStation 3 rzeczywiście trzymało ten złoty standard? W okienku premiery mało kto przejmował się ilością recyklingowanego materiału, preferując pieśni pochwalne na cześć oprawy wizualnej. My dziś mamy komfort zupełnie innej perspektywy.

Owszem, siódemka przepycha w zasadzie całą szóstkę przez sitko najwyższej (ówcześnie) rozdzielczości. Nie ogranicza się jednak wyłącznie do uzupełniania o nowe tory (głównie tropikalne, a przez to tak zgodne z poetyką arcade). Bynajmniej! Po pierwsze – Namco mocno namajstrowało przy stylistyce istniejących wcześniej tras, przy natężeniu filtrów na ekranie. Gdy szóstka szła w kolorystykę Type 4, była zręcznościową grą wyścigową w dość realistycznym świecie przedstawionym, te same tory w siódemce mienią się odjechanymi barwami, jak gdyby próbując dogonić samego Outruna albo trzeciego Burnouta. Po drugie – zmienia się model jazdy. I nie mam na myśli działającej na naszą korzyść jazdy w tunelu aerodynamicznym (aż trudno pomyśleć, że gry wcześniej jej nie uwzględniały!), ale cały system poślizgów, znak szczególny Ridge Racera. Samochody tracą przyczepność automatycznie, nie dzieje się to już w wyniku hamowania, co w oczach niektórych – moich chyba również – nieco za bardzo upraszcza rozgrywkę. Tych różnic nikt nie wypatrzy po krótkim kontakcie z oboma tytułami, ale po kilkunastu godzinach bylibyście już w stanie zdecydowanie uznać wyższość jednego nad drugim. I niekoniecznie tego z większą zawartością oraz rozsadzającą gałki oczne rozdzielczością.

Racer!

Są to jednakże detale istotne dla prawdziwych maniaków. Reszta dostała piękną, szalenie dynamiczną grę wyścigową, która nie tylko stawała się łabędzim śpiewem kultowej marki, ale też beztroskiej szkoły wyścigowej szóstej generacji konsol. Na przestrzeni życia PlayStation 3 (oraz Xboksa 360) arcade'owe produkcje z pozycji absolutnego lidera spadły na sam koniec okołosportowej stawki, symbolicznie umierając wraz z większością uwielbianych serii. Ridge'owi zajęło to chwilę dłużej, ponieważ doczekał się sensownej inkarnacji na 3DS-ie, lecz coś straciliśmy bezpowrotnie, gdy PlayStation 4, jako pierwsza konsola Sony w historii, ukazało się bez wyścigów od Namco w zestawie startowym. Myślę, że mocno wpływa to na wartość sentymentalną siódemki – ostatniej stacjonarnej odsłony od 18 lat.

Jarząco białe pomieszczenie. Drewniany stół ze stojącym obok krzesełkiem. Siadająca tam dziewczyna dwukrotnie rzuca kośćmi. Gdy wstaje, kamera nie uchwyci już jej twarzy, tylko piękne zdobienia jasnej sukni. Sześć oczek i jedno, intensywnie czerwone. Napis „A new beginning". Kłamstwo. Reiko Nagase, dawna ikona elektronicznego medium, przeszła na emeryturę zdecydowanie za szybko.

PS Czy świadomie w tym tekście udajemy, że Ridge Racer Unbounded z 2012 r. nie jest Ridge Racerem? Owszem. Czy była to zła gra? Absolutnie nie. Jednak bez kilometrowego poślizgu w promieniach zachodzącego słońca nie powinna była tak udawać...

WERDYKT
Piechota

8-

▲ wciąż wygląda pięknie, klasycznie cudowne, absolutnie nierealistyczne poślizgi, długa

▼ większa część zawartości przerzucona z Xboksa 360, z tymi poślizgami jest trochę za łatwo

Deweloper: **Bandai Namco**
Premiera: **2007**
Gatunek: **wyścigowa**

PODSUMOWANIE:
Może nie zupełnie pełnoprawna, ale wciąż świetna arcade'owa ścigałka.

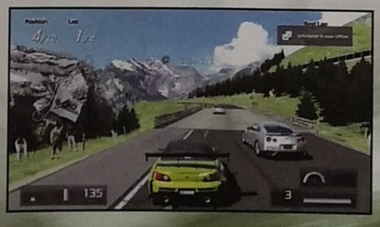
Gran Turismo 5 na PS3 to doprawdy rewolucyjna odsłona – dla fanów wyścigów była jak opus magnum Yamauchiego i Polyphony Digital, w którym za cel postawiono sobie niemal niemożliwe – idealne odwzorowanie realiów motoryzacyjnych. Wydana po latach oczekiwań i przesuwanych terminów premiery, GT5 miała w sobie pewną doniosłość, coś na kształt zaproszenia do świata, który bardziej się odczuwa, niż tylko ogląda.

Ilość znaczy jakość?

Już na starcie rzucała się w oczy ogromna liczba samochodów – ponad tysiąc modeli, z których część odwzorowano z pieczołowitością, jaka nie miała wcześniej precedensu. Oczywiście nie wszystkie auta były wykonane w tej samej jakości. Mieliśmy tu do czynienia z podziałem na samochody „premium" i „standardowe", co nie każdemu przypadło do gustu. Modele premium, które obejmowały około 200 modeli, wyróżniały się niezwykle szczegółowym wykończeniem – od wyglądu wnętrza, przez liczbę detali na desce rozdzielczej, aż po dźwięk i reakcje na torze. Były jak „ruchome dzieła sztuki", które można było podziwiać z każdej strony, korzystając z trybu fotograficznego. Samochody standardowe natomiast, choć liczniejsze, miały mniej detali, co nieco rozczarowywało, szczególnie gdy porównać je z topową resztą. Jednak mimo tego podziału liczba dostępnych pojazdów sprawiała, że GT5 oferowało niespotykaną wcześniej różnorodność – od klasycznych modeli po najnowsze superauta.

Zabawa wieloosobowa

Rewolucją był też tryb online, coś, czego brakowało w Gran Turismo 4 (po latach dopiero gracze odkryli, że był tam „sekretny" tryb sieciowy, niedostępny jednak w klasyczny sposób). Możliwość rywalizacji z graczami z całego świata otwierała nowe możliwości, ale co ciekawe, nie polegała tylko na walce o najlepszy czas. GT5 zyskało również wsparcie dla turniejów i wyzwań online, które zmieniały się w czasie, tworząc wirtualne środowisko z dynamiczną społecznością. To nie była tylko gra – to była forma długofalowej interakcji między fanami motoryzacji z całego świata, którzy mogli porównać swoje wyniki, wyzwolić się na torze w prawdziwie symulacyjnym stylu, czerpiąc z doświadczenia coś więcej niż tylko chwilową przyjemność z wygranej. Gran Turismo 5 oferowało imponujący zestaw tras, w tym realistyczne odwzorowania takich kultowych lokalizacji jak Nürburgring czy Circuit de la Sarthe. Każdy tor przygotowano z ogromną dokładnością, uwzględniając różnice w nawierzchni, wyboje i nierówności, które stawiały przed graczem nowe wyzwania, szczególnie jeśli korzystał z trybu pełnej symulacji. Gra pozwalała poczuć każdy zakręt, każde drobne przesunięcie samochodu na torze – coś, co rzadko było możliwe w poprzednich odsłonach. Po raz pierwszy w historii serii wprowadzono także zmienne warunki pogodowe oraz cykl dnia i nocy – niestety dostosowane do wybranej trasy, bo nie na każdej takie funkcje były dostępne. Pamiętam, jak ogromne wrażenie zrobiło na mnie wyścigowe przejście z jasnego dnia w noc – momenty, kiedy reflektory samochodu odbijały się od asfaltu, robiły wówczas wielkie wrażenie na PS3. Deszcz, mgła, zachodzące słońce – to nie były tylko „efekty specjalne". Zmienne warunki miały bezpośredni wpływ na prowadzenie pojazdu, a to wymagało przystosowania się do nieprzewidywalności jazdy, która w poprzednich odsłonach była prostsza, bardziej „stała". Gran Turismo 5 sprawiło, że wyścig stał się jakby bardziej osobisty, wymagał elastyczności, innego podejścia do kontroli.



Tryb kariery z prawdziwego zdarzenia

Istotną zmianą była także rozbudowa trybu kariery. GT5 pozwalało graczowi rozwijać się od podstaw, przechodząc przez kolejne poziomy trudności i zdobywając licencje, co nie tylko wydłużało rozgrywkę, ale też nadawało jej rytm. Licencje były jak kolejne szczeble wtajemniczenia – od prostych zadań po skomplikowane próby, które wymagały maksymalnej koncentracji i precyzji. To była forma edukacji, jaką GT oferowało zawsze, ale w GT5 podniesiono ją do poziomu, który wymagał czasu i cierpliwości. Były też wyzwania, jak Special Events – szczególnie te, które angażowały prawdziwe marki i pozwalały poczuć atmosferę słynnych wyścigów, takich jak rajd Monte Carlo czy słynny tor Top Gear. Gran Turismo 5 zyskało też sporo zmian w fizyce, chociaż ta nadal była kartonowa. Dopiero GT6 przyniosło większą rewolucję pod tym względem. Niemniej wyścigi w GT5 były bardziej wymagające niż wcześniej. Każdy błąd, każdy niewłaściwy ruch mógł kosztować utratę kontroli. To nie była gra, którą można było „przejść na szybko". Mimo tego drewnianego modelu jazdy (szczególnie standardowymi pojazdami) musieliśmy nauczyć się jeździć trochę na nowo. No i ta nieruchoma kamera za samochodem... ciężko się na to patrzyło.

WERDYKT
Zabłocki

8

▲ ponad 1000 samochodów, świetne trasy, zmiany w karierze

▼ nadal drewniany model jazdy, tylko 200 pojazdów klasy premium

Deweloper: **Polyphony Digital**
Premiera: **2010**
Gatunek: **wyścigowa**

PODSUMOWANIE:
Oczekiwaliśmy rewolucji po GT5, ale nie była to gra aż tak przełomowa. Pewne bolączki z GT4 zostały zachowane. Ale grafika siadła.

BURNOUT Paradise

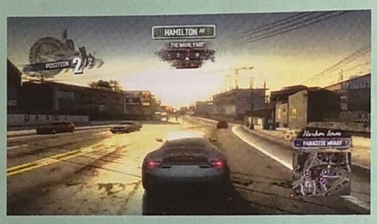
Seria Burnout zdominowała gatunek wyścigów arcade już za czasów PS2. Criterion Games znalazło się w trudnym momencie. Po genialnym Burnout 3: Takedown, któremu praktycznie niczego nie brakowało, pojawił się Dominator. Niestety dla wielu stanowił on tylko ciekawostkę i jedynie utrzymywał cykl na powierzchni. Formuła Burnouta musiała przejść poważne zmiany. Czy z tego powodu rozpaczam? Wcale! Do dziś uważam, że najlepszą odsłoną serii była właśnie wspomniana trójeczka. Takedown miażdżył dynamiką, prędkością i kapitalnymi kraksami całą konkurencję. Czasy jednak się zmieniły, pojawiły się nowe platformy i nowe możliwości. Ludzie z Criterion Games nie mogli powielać czegoś, co było genialne w swoich założeniach, w nieskończoność. Tak też się stało... Burnout Paradise zawitało na PS3.

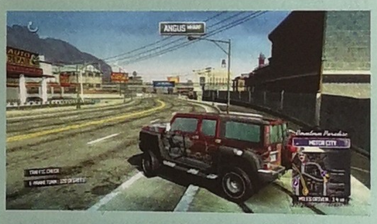
„Take me down to the Paradise City, where the grass is green and the girls are pretty"

Jedną z najistotniejszych zmian, które wprowadzili twórcy, była otwarta aglomeracja pod wszystko mówiącą nazwą Paradise City. Fenomenalna pod względem konstrukcyjnym – genialne serpentyny, tunele, mosty. Do tego masa skrótów do odkrycia, rampy, ukryte przesmyki. Cała masa asfaltu do zlizania i nie tylko! W tzw. Paint Shopie mogliśmy odpicować swoją furę i zmienić kolor karoserii, w Auto Repair naprawić zdezelowanego gruchota, a na stacji benzynowej uzupełnić pasek boosta. Liczba samochodów także robiła wrażenie, łącznie do odkrycia było 75 sztuk. Pomimo braku licencji każda z fur prezentowała najwyższy poziom wykonania. Potwory wzorowane na amerykańskich muscle carach czy cadillacach i inne bazujące na typowych wyścigówkach jak Lambo czy Ferrari. Prawdę mówiąc, wkraczając w świat Paradise City, nie zastanawiałem się, czym jeżdżę, najważniejsze było poczucie pędu i wszechobecna rozwałka!

Romeo i Julia

Widowiskowe kraksy to jeden z najistotniejszych elementów Burnouta, które po dziś dzień potrafią wydusić z gracza to oczekiwane „wow"! To, co gości na ekranie, trudno opisać słowami – to spektakl Romeo i Julii. Gdzie Romeo to nasza fura szukająca kontaktu z drugim pojazdem, w rolę którego wcieliła się Julia jadąca na czołówkę! Cholera, toć to motoryzacyjne porno dla blacharzy i lakierników, ot co. Najlepsze jest to, że tutaj każda kolizja wygląda inaczej. Podczas uderzenia czujemy niemal na własnej skórze wyginającą się blachę i łapiemy wzrokiem unoszące się w powietrzu części karoserii. Kunszt, z jakim do tematu

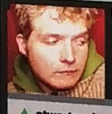




wypadków podeszli twórcy, jest godny podziwu. Początkowo bałem się, że otwarty świat nie przypadnie mi do gustu, a wręcz przytłoczy. Nic bardziej mylnego. Tutaj na każdym zakręcie czają się jakieś atrakcje, zadania do wykonania czy minigierki do rozegrania, dzięki którym zbieramy progres, by zyskać miano ulicznego króla. Masa billboardów do rozwalenia i wspomnianych już skrótów. Te drugie są bardzo przydatne podczas ulicznych zmagań, które dają nam sporą przewagę nad oponentami. Gra nie nawiguje nas strzałkami. Do naszej dyspozycji oddano zaledwie mapkę i znajomość miasta. Standardowo znajdziemy typowe wyścigi z punktu A do punktu B, przez wyzwania, w których musimy rozbijać inne samochody, na demolowaniu elementów otoczenia kończąc – a uwierzcie mi, jest tego znacznie więcej. Paradise City to także genialnie opracowany jak na tamte czasy tryb multi. Dzięki jednej wielkiej miejscówce nie było zbędnych loadingów i konieczności wychodzenia do menu głównego w celu zmiany trybu zabawy. Za pośrednictwem D-pada odpalało się tryb online i inne funkcje. Podobnie jak w Forzie Horizon jazda bez celu bawiła w tamtych czasach i to jak! Chętnych do wspólnej rozpierduchy także nie brakowało.

„I want you, please, take me home"

Burnout Paradise to nie tylko grywalność na najwyższym poziomie, ale także pokaz technicznych możliwości. Szczegółowość grafiki na tamte czasy miażdżyła, a wszystko w 60 klatkach na sekundę! Modele samochodów i liczba detali, z których je poskładano, robiły wrażenie. Sam konstrukt miasta to też w pewnym sensie unikat, może mógł być nieco większy, niemniej całość wystarczała, by zabawić tutaj dłuższą chwilę. To właśnie Paradise jest uznawane przez wielu za najlepszą odsłonę serii. Ścieżka dźwiękowa tylko dopełnia całości. Znajdziemy tu takie perełki jak Alice in Chains, Depeche Mode, Faith No More, Soundgarden czy Guns N' Roses z tytułowym utworem „Paradise City". Criterion Games stworzyło motoryzacyjną piaskownicę, w której mamy praktycznie wszystko, o czym można tylko zamarzyć. I co ważne, gameplay nadal porywa!



WERDYKT
Sojer

9

▲ otwarte miasto, masa atrakcji, dynamika i kraksy, animacja trzymająca 60 klatek

▼ przemodelowany tryb Crash, który nie do końca siadł, dla niektórych słaba nawigacja

Deweloper: **Criterion Games**
Premiera: **2008**
Gatunek: **wyścigowa**

PODSUMOWANIE:
Wyścigowa piaskownica po brzegi wypełniona zawartością i urzekającą demolką!

Przyznaję się bez bicia, że też dałem się nabrać! Kiedy Sony poinformowało świat o następcy konsoli PS2, na targach E3 pokazano trailer gry wyścigowej nowej generacji z przeróżnymi klasami pojazdów w rolach głównych. Coś, czego jeszcze nie było. MotorStorm od Evolution Studios na materiale wideo prezentował się niezwykle realistycznie. Kamera przedstawiała widok z kabiny kierowcy. Masa detali, unoszący się w powietrzu kurz, latające elementy karoserii, zawieszenia, błoto bryzgające spod kół oponentów i osadzające się na przedniej szybie. Weźmy do tego genialny efekt deformacji błota i światło odbijające się od zabłoconych, mokrych elementów otoczenia. No i ta prędkość urywająca łeb przy samej d...! Nagle kamerzysta z helikoptera przejmuje pałeczkę, gdzie na rozległych pustkowiach toczy się walka o zwycięstwo. Wtedy jeszcze nikt nie wiedział, czy ów trailer przedstawia materiał z rozgrywki w czasie rzeczywistym, czy to tylko wypasiony render.

„Born to win; at any cost"

W jednym z wywiadów producent Simon Benson przyznał, że przy tworzeniu MotorStorma motywem przewodnim był filmowy charakter. Słynna miejscówka Monument Valley miała jak najdokładniej odwzorować region USA, który w rzeczywistości znajduje się na wyżynie Kolorado na granicy stanów Utah i Arizony. Technologia HD dopiero raczkowała, a twórcy chcieli koniecznie wykorzystać rozdzielczość 720p i pokazać graczom nową jakość. Już samo menu gry zostało stworzone na wzór tego, co mogliśmy znaleźć do tej pory w filmach na nośnikach DVD – dodatki, materiały „making of" itp. No i ten legendarny głos filmowego spikera Hala Douglasa, który podczas oglądania intra wywoływał (i nadal to robi) ciary na plecach! Benson zaznaczył, że „PS3 to nie tylko technologia. MotorStorm miał wyglądać filmowo, a gracz miał się czuć, jakby był w filmie, narracja była ważna". No i ten madmaksowy klimat w połączeniu z festiwalem muzycznym – miodzio! Ciekawostką jest fakt, że Evolution Studios zwróciło się z prośbą do ekspertów audio, aby pomogli zremiksować utwory m.in. Nirvany, Primal Scream, QOTSA czy Kings of Leon, używając nowatorskiej techniki live-fi, która pozwoliła wprowadzić hałas tłumu w tle, charakterystyczne dźwięki pojazdów tudzież samego helikoptera. Całość miała przypominać nadawanie z festiwalu „na żywo". No, ale przejdźmy do rozgrywki!

„The stage is set. A storm is coming. The land braces itself..."

Tym, co wyróżnia produkcję Evolution Studios na tle innych ścigałek, są różne klasy pojazdów, które mają swoje mocne, ale i słabe strony. Weźmy sobie takie motocykle, są szybkie i zwinne, ale też najbardziej kolizyjne. Ślizgają się w grząskim mule i tracą na prędkości. Najlepiej sprawują się na wyższych kondygnacjach i wąskich odcinkach toru, gdzie pikapy czy buggy mogą mieć trudności z manewrowaniem. W błotnistym terenie zdecydowanie królują ciężarówki, jednak stawiając na takiego kolosa, musimy trzymać się szerszych odcinków. I tutaj podstawą jest znajomość każdej trasy, ale także baczna obserwacja podczas zmagań. Dlatego uwielbiam ten tytuł, bo pomimo że liczba tras nie powala, to wielopoziomowość i kunszt, z jakim twórcy je przygotowali, zasługuje na osobną wzmiankę. Ukształtowanie terenu jest tutaj słowem kluczem. Błoto, nierówna nawierzchnia, wzburzony piasek czy zdeformowana przez większe pojazdy powierzchnia toru, która często ma wpływ na naszą jazdę. Czuć moc rywalizacji i nie mam na myśli tutaj tylko przepychanki z innymi kierowcami, ale także walkę z samym terenem. W grze ważne jest również umiejętne korzystanie z dopalacza. Dlaczego? Bo jego nadużycie potrafi wysadzić nasz pojazd w powietrze. No, ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło! Ten przepiękny pokaz fajerwerków w postaci unoszących się w powietrzu elementów zawieszenia lub części karoserii robi wrażenie po dziś dzień.

„Welcome to MotorStorm!"

Oprawa A/V świeżo po przesiadce z „poczciwej czarnuli" potrafiła wywołać oczopląs i szybsze bicie serca – mimo że odbiegała znacząco od tego, co zaserwowano nam w słynnym już trailerze z E3 z 2005 r. Jakość HD w tamtym okresie miażdżyła genitalia, a laskom stawały sutki (pics or it didn't happen! – przyp. tymczasowy rednacz)! Do tego świetnie skomponowany soundtrack, który gości na mojej sentymentalnej setliście na Spotify do dziś. Jak zatem gra prezentuje się aktualnie? Jeśli mam być obiektywny, to owszem, zestarzała się jak każda inna. Niemniej na PS3 podpiętej do mojego 55-calowego OLED-a trzyma klasę i co ważne – potrafi wciągnąć na kilka ładnych godzin. Monument Valley nadal zaskakuje! Mam tylko cichą nadzieję, że wreszcie doczekam się nowej odsłony, ewentualnie pełnoprawnego remake'u. Takiej dawki rywalizacji i adrenaliny na próżno szukać w innych wyścigach.

WERDYKT
Sojer

8+

▲ fizyka, oprawa, no i błotko, model jazdy i kapitalna budowa tras, klimat Monument Valley, soundtrack!

▼ przy większej rozpierdusze duże chrupnięcia animacji

PODSUMOWANIE:
Megagrywalna, błotnista dawka adrenaliny i rywalizacji, która w dalszym ciągu urywa łeb!

Deweloper: **Evolution Studios**
Premiera: **2006**
Gatunek: **wyścigowa**

FIFA 12

Co prawda minęło już sporo czasu, ale FIFA 12 na PS3 nie daje mi o sobie zapomnieć. Czym była dla fana piłki nożnej? Na pewno nie sztucznym przełomem, nie kolejnym „krokiem milowym", jak często reklamuje się nowe edycje. Była raczej krokiem w bok – zmianą perspektywy, przestawieniem akcentów z tych oczywistych na te subtelniejsze. To odsłona, która może dziś zdaje się zwyczajna, ale wtedy wymagała uważności, cierpliwości i pełnego zaangażowania.

Fifarafa

Na początku wspomnę o kluczowych zmianach względem poprzedniczki. To właśnie wtedy EA zaimplementowało tzw. Impact Engine – system kolizji i interakcji między zawodnikami, który zapowiadano wówczas jako rewolucję. Pamiętam, jak dużo mówiono o tej mechanice przed premierą. Miała ona zmienić dynamikę gry, nadać jej realizm, „życie" na boisku. Cóż, przyznam, że w praktyce to wrażenie było nieco inne. Impact Engine nie przytłaczał, nie był aż tak widoczny, jak się spodziewałem. Jego obecność bardziej się czuło, niż widziało. W FIFA 12 starcia nabrały charakteru – zawodnicy potrafili potykać się o siebie, zderzać, czasem niezdarnie upadać. Bywały sytuacje wręcz komiczne, gdy gracze przewracali się od byle dotknięcia. Ale to nie była sztuczna „filmowość", to nie był efekt sam w sobie. W FIFA 12 każda sytuacja wynikała z naturalnego, nieco nieokiełznanego ruchu na boisku. To było fascynujące w swej niedoskonałości – bardziej realistyczne. Dlatego uważam, że to najlepsza odsłona na PS3. Dzięki Impact Engine gra zaczynała przypominać rzeczywisty mecz. Wiele sytuacji wynikało z drobnych błędów, kontaktów i fizycznych zmagań. Przypominało to bardziej żywiołowy, prawdziwy futbol niż wygładzoną, przemyślaną symulację. Zawodnicy walczyli ze sobą w sposób, który wymykał się algorytmowi – i to właśnie nadawało tej mechanice szczególny charakter. Nie była to więc rewolucja

w wielkim stylu, ale spokojna zmiana, której skutki zaczynało się zauważać dopiero po kilku godzinach zabawy.

Innowacja w dryblowaniu

Kolejnym usprawnieniem był tzw. Precision Dribbling – co prawda nie zmieniał drastycznie sposobu gry, ale dawał coś, co dziś określiłbym jako „chwilę na oddech". Ten system pozwalał zatrzymać się, podjąć drobną, niemal niedostrzegalną decyzję, wykonać minimalny ruch, ale jednak kluczowy w kontekście zagrania. Można było zyskać sekundę, zawahać się, przytrzymać piłkę i wyczekać rywala. Dribbling w FIFA 12 pozwalał na precyzyjną kontrolę, której wcześniej brakowało. Piłka stała się odrębnym obiektem i nie przylegała już tak bardzo do nóg zawodników, a to z kolei poskutkowało większym realizmem. Doszły też usprawnienia w grze obronnej za sprawą systemu zwanego Tactical Defending. Początkowo był dla mnie irytujący, czasem wręcz odstraszający, bo nowy sposób obrony wymagał rezygnacji z wyuczonych nawyków. W poprzednich odsłonach wystarczyło wcisnąć przycisk, by obrońca automatycznie doskakiwał do przeciwnika, jakby kierowany przez wewnętrzny GPS. W FIFA 12 obrona nie była już tak prosta, wręcz wymuszała pewien rodzaj cierpliwości i taktycznego myślenia. Każde przejęcie piłki stawało się procesem, a każde nieudane zagranie było wyłącznie winą gracza, a nie „błędu" gry. Miało to swoje pozytywne, ale i negatywne strony.

Duży przeskok ku lepszemu

Dlatego uważam, że FIFA 12 zmuszała do przemyślenia każdego kroku, do uważności i lepszego rozplanowania obrony. Z czasem jednak przestałem postrzegać nowy system defensywny jako przeszkodę; stał się on narzędziem, które pozwalało mi lepiej kontrolować grę, poczuć, że każdy ruch ma swoje konsekwencje. Była to prawdziwa próba – FIFA 12 wymagała więcej czasu na jej zrozumienie, ale w przeciwieństwie do poprzednich odsłon po raz pierwszy oferowała wrażenia zbliżone do prawdziwego meczu. Tryb kariery również zasługuje na wzmiankę, choć może nie był rewolucyjny. EA zadbało o detale – kontuzje, formę zawodników, wycenę transferów. Chociaż graficznie nie mogliśmy mówić o rewolucji, to twarze zawodników zyskały na szczegółowości. FIFA 12 nie była więc w mojej ocenie prawdziwą rewolucją, lecz krokiem, który subtelnie zmieniał całą serię. Była wymagająca, bo wymuszała rezygnację z wyuczonych nawyków, była momentami nieprzewidywalna i niedoskonała, bo nie dawała pełnej kontroli nad piłką, ale to właśnie uczyniło ją tak prawdziwą.

WERDYKT
Zabłocki

8

▲ nowe mechaniki, bardziej realistyczna, dobra grafika

▼ dużo przypadkowości, dużo irytacji

PODSUMOWANIE:

Gra wprowadziła do serii tak potrzebną świeżość, choć nie była to żadna rewolucja, to zdecydowanie najlepsza odsłona na PS3.

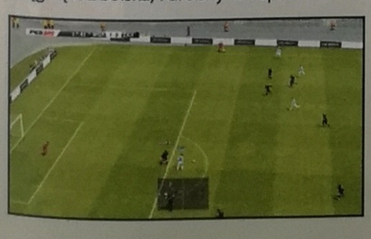
Deweloper: **EA Sports**
Premiera: **2011**
Gatunek: **sportowa**

PES 2013
PRO EVOLUTION SOCCER

Czasy PS3 to dla mnie kropka nad i w temacie wspólnych posiadówek przy Pro Evo w gronie kilkunastu przyjaciół. Bo potem większość poszła w swoją stronę, wyjechała za granicę i zamieniła konsolowe granie na wypad do teatru z żoną. Poproszę teraz o minutę ciszy dla tych pantoflarzy. (...) Jestem w stanie wskazać najlepszą odsłonę Pro Evo na PSX-a (ISS Pro Evolution), podobnie ma się rzecz w przypadku PS2 (PES6), ale z PS3 miałem mały problem. Dlaczego więc wybrałem edycję 2013? Mógłbym napisać, że chodzi o ten mityczny „syndrom jeszcze jednego meczu", ale byłoby to wyświechtane, choć to właśnie ta odsłona w kwestii „miodu" przywróciła mi wiarę w serię. Ale spróbujmy to rozwinąć.

Taniec z Krystyną

Nie była to w żadnym aspekcie rewolucyjna odsłona serii. Nie doczekaliśmy się dodania istotnych nowych trybów, a Master League (klasyczne wspinanie się drużyną do wyższych lig) i Become a Legend (kariera stworzonym lub istniejącym zawodnikiem) doczekały się głównie kosmetycznych zmian, w tym nowych cut-scenek czy usprawnionych transferów. W tej części zacząłem już na dobre grać po sieci w Master League Online (publikowałem nawet posty z osiągnięciami na Facebooku z poziomu gry), choć początkowo serwery ssały oporowo, a fanom nie spodobało się też wrzucanie do pudełek z grą Online Passów, które były formą walki z odsprzedażą używanych kopii. Ba, to bodajże właśnie w tej części narzekano na opcję autozapisu w turniejach, blokującą możliwość wgrywania jeszcze stanu gry, gdy się odpadło np. w półfinale. Na pohybel lamerom! I pantoflarzom! Była to też ostatnia część, która śmigała jeszcze na starym silniku, więc poza nowymi animacjami piłkarzy (gwiazdy poruszały się jak żywcem ściągnięte z boiska) i drobnymi usprawnieniami w oprawie widać było, że najwyższy czas na zmiany.



I faktycznie kolejna edycja śmigała już na Fox Engine od Kojima Productions promowanym w Metal Gear Solid V. Wracając jednak do trzynastki – angielscy komentatorzy byli powtarzalni i nudni, a tym razem Konami nie było stać na angaż Borka i Kołtonia i w sumie może to dobrze, bo w PES6 można było dostać biegunki, słysząc tego drugiego. Obecny na okładce Cristiano Ronaldo miał overall 99, więc jako fan Messiego czułem się urażony, do tego nieaktualne składy na premierę, wywalenie sklepiku z menu i braki w kwestii licencji (brak zaskoczenia) zwiastowały armagedon.

Być jak Wawrzyniak

Może i cieszyły prawa na ligę francuską, holenderską, hiszpańską i brazylijską (pierwszy raz w historii serii), utrzymanie licencji na Ligę Mistrzów, Europy i Copa Libertadores oraz całkiem pokaźna lista reprezentacji narodowych, ale na tym kończą się plusy. W Anglii mieliśmy tylko Manchester United, cała reszta drużyn to pokraki pokroju Man Blue czy North London. Ligi niemieckiej nie było w ogóle, reprezentowały ją jedynie Bayern Monachium i Schalke, a bolał zwłaszcza brak Borussi Dortmund, która w tamtych czasach dwa razy z rzędu wygrała Bundesligę. Ale hej, w grze była inna potęga, Wisła Kraków! Nie żartuję, nawet bym nie śmiał, bo jeszcze nam do redakcji przyjdą chuligany z nożem! Ważne, że reprezentacja Polski miała w miarę aktualne składy i o dziwo naprawdę świetnie odwzorowane twarze. Nie tylko Lewego czy Braszczykowskiego (tak, Konami pisało go przez „r"), ale twarzowego nie musiały płacić nawet tak zapomniane gwiazdy polskiej piłki kopanej jak Perquis, Obraniak, Mierzejewski czy Wawrzyniak.

Ale nie piękne lico Wawrzyniaka (tak, wiem, oksymoron) było największą siłą tej odsłony. Twórcy gry mieli czas na to, by wręcz do perfekcji dopracować gameplay na sprawdzonym silniku, a co znamienne, za grę nie odpowiadała już legenda serii, Shingo „Seabass" Takatsuka, lecz młodszy duchem i ciałem Kei Masuda. Tytuł reklamowano takimi hasłami

jak PES Full Control (większa kontrola nad piłką), Player ID (indywidualne cechy piłkarzy) i ProActive AI (poprawa sztucznej inteligencji) i choć zazwyczaj można sobie takie slogany wsadzić w cztery litery, to faktycznie miało przełożenie na rozgrywkę. Bardziej soczyste strzały, wymagająca obrona, konieczność bardziej przemyślanego rozgrywania piłki, lepsza inteligencja zawodników, którzy szukali pozycji i miejsca na boisku, świetny system manualnego sterowania pozwalający posłać piłkę dokładnie tam, gdzie chcemy, precyzyjna i czuła kontrola nad zawodnikiem, półautomatyczne celowanie przy stałych fragmentach gry, rewelacyjny drybling premiujący finezję, do tego gra była wolniejsza, kierując się w stronę realizmu, a strzelone gole przynosiły ogromną satysfakcję. Chciało się wręcz wykrzyczeć: „Wrócił stary, dobry PES!".

Tak, to zdecydowanie część, której na PS3 poświęciłem najwięcej godzin i do której często wracałem, nucąc nieśmiertelne „Ai Se Eu Te Pego" Michela Telo. I teraz też zanucę, a co!

WERDYKT
Roger

9-

▲ miodność, drybling, sztuczna inteligencja, system manualnych podań, Liga Mistrzów

▼ braki licencyjne, niewiele nowości w trybach, silnik miał swoje lata

PODSUMOWANIE:
Najlepsza odsłona Pro Evo na PS3. Stary, dobry PES!

Deweloper: **Konami**
Premiera: **2012**
Gatunek: **sportowa**

skate™

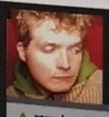
Jest taka seria gier traktująca o jeździe na deskorolce, którą chyba każdy szanujący się gracz zna – to Tony Hawk's Pro Skater. Można by rzec, że to kwintesencja miodności i najwyższe stadium elektronicznej dechy, jakie świat widział. Symulator deskorolki, który znaliśmy do tej pory, wyglądał właśnie tak – milionowe gamer-score w rankingach, szukanie znajdziek i latanie na wysokościach kilku pięter. W roku 2007 zmieniło się jednak wszystko, kiedy to na świat przyszedł nowy twór spod szyldu Electronic Arts o prostej nazwie Skate. Twórcy kanadyjskiego studia z Vancouver, znani do tej pory z ciepło przyjętych przez graczy obu części NFS: Underground, zaserwowali nam kick-flipa, jakiego jeszcze nie znaliśmy. Nieważne, czy namiętnie ogrywałeś Tony'ego, uważając się za mistrza na dzielni, czy po prostu lubowałeś się w hulajnogach. W Skate byłeś zerem! No, ale przejdźmy do konkretów...

Trudne początki

Podobnie jak seria Fight Night zrewolucjonizowała system walki na ringu, tak i tutaj twórcy wprowadzili przełomowy system sterowania deskorolką pod wszystko mówiącą nazwą Flickit. Zapomnijcie o tworzeniu combosów rodem z przeboju Neversoftu. Tu na pozór prymitywny trick jest nie lada wyzwaniem. Realizm jest tak dogłębny, że pamiętam jak dziś moje pierwsze kroki – po kilku próbach zrezygnowałem i wróciłem do gry dopiero po kilku dniach. Tutaj główny schemat sterowania opiera się na analogowych gałkach kontrolera. Prawa odpowiada konkretnie za triki takie jak nollie, ollie czy kickflip. Lewa natomiast daje nam kontrolę nad skaterem, plus dodatkowe przyciski. Nie ma co liczyć na czesanie trików za miliony punktów, tutaj zadania są bardzo przyziemne, np. walnij grinda na rampie, całość zakończ kickflipem lub manualem i utrzymaj się na desce. Nie łudźcie się jednak, że przez to gra jest bardziej przystępna – no way! Przejdźmy jednak do miejscówki, jaką jest San Vanelona. Mieścina została podzielona na trzy dzielnie, w których nie ma mowy o nudzie. Jest to idealne miejsce dla typowego skatera – teren jest bardzo zróżnicowany zarówno pod względem zabudowań, klimatu, jak i sposobu jazdy i zadań do wykonania. Na ulicach może nie jest tak tłoczno jak w grach pokroju GTA, jednak podczas naszej przygody napotkamy różnych ludzi, takich jak kierowcy samochodów, przypadkowi przechodnie czy strażnicy. Najbardziej zaangażowani to oczywiście ci ostatni, którzy mogą nas pozbawić kilku dolców, kiedy wjedziemy na teren przez nich strzeżony. Stróże prawa nagminnie rzucają się za nami w pościg, chcąc wlepić mandat. Najważniejszym jednak aspektem produkcji od EA są zróżnicowane zadania do wykonania. Możemy pojedynkować się z innymi skaterami w bitwach na triki, brać udział w turniejach i wykonywać zadania zlecone przez śmietankę świata skateboardingu. Nasze poświęcenie jest naturalnie odpowiednio nagradzane poprzez nowe kontrakty ze sponsorami, ciuchy i deskorolki wraz z akcesoriami. Twórcy oddali także do naszej dyspozycji kreator postaci, który niestety, ale temu znanemu z Tony'ego może co najwyżej czyścić trampki. Wszelakiej maści stuffu do odkrycia jest naprawdę sporo, jednak kustomizacja skupiająca się stricte na naszej postaci ogranicza się do minimum. Podobnie ma się sprawa z trybem multiplayer, który jakiegoś większego polotu do gry nie wprowadza i stanowi bardziej ciekawostkę – sam tryb fabularny w zupełności by mnie zaspokoił.

Pokora do dechy

Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, to jest naprawdę dobrze. Rzekłbym, że poziom gameplayu idzie w parze z technicznymi aspektami gry. Skate po dziś dzień wygląda obiecująco i na pewno inaczej niż konkurencja od Neversoftu. Bardzo fajnie wypada praca kamery, która skupia się na naszych stopach i samej desce – przypomina nieco ujęcia z kamery GoPro, którą dzierży w swojej dłoni kumpel jadący za nami. Dzięki temu gra, pomimo że nie jest bardzo widowiskowa, to zyskuje na dynamice i to znacząco. Bolączką są tutaj chrupnięcia animacji, do których jednak da się przywyknąć. Jeśli szukacie wrażeń w kwestii dobrej muzy, to też się nie rozczarujecie. Kapele takie jak Ramones, The White Stripes, Motorhead, ZZ Top, Nirvana czy Sex Pistols to tylko namiastka tego, co oferuje nam ścieżka dźwiękowa. Reasumując, Skate nie jest kopią Tony'ego Hawka, tylko jego całkowitym przeciwieństwem i w pewnym sensie rewolucją, która nauczyła mnie pokory i szacunku do dechy. Produkcja po dziś dzień stanowi nie lada wyzwanie dla gracza i rzuca inne spojrzenie na skaterski świat.



WERDYKT
Sojer

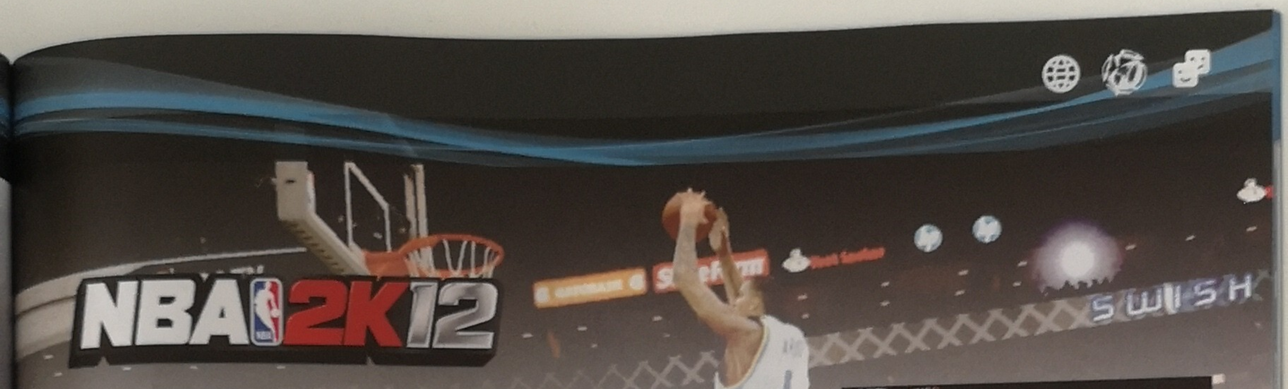
8

▲ rewolucyjny system sterowania, poziom realizmu, wymagająca i miodna, oprawa A/V

▼ sporadyczne chrupnięcia animacji, potrafi być irytująca, wkurzający gapie

PODSUMOWANIE:
Świeże podejście do tematu deskorolki i rewolucja w jednym! Brawo EA!

Deweloper: EA Black Box
Premiera: 2007
Gatunek: sportowa



„Skłamałbym, mówiąc, że nie mamy zaprojektowanego contentu na kolejnych pięć lat. Jesteśmy naprawdę pełnym pasji zespołem, a jedyne, co nas ogranicza, to czas" – mówił w okresie promocji NBA 2K12 producent serii, Erick Boenisch. Cytat ów udanie podsumowuje i naturę tej odsłony, jak i sytuację twórców, od których oczekuje się corocznego dostarczania „sportówek". I to najlepiej udanych. Sam kiedyś od producenta serii FIFA, Davida Ruttera, usłyszałem podczas wywiadu, że wolałby robić jedną grę na dwa lata. Niemniej odkąd zaczęły one być kasowymi tasiemcami, potrzeba kręcenia biznesową karuzelą na takie przerwy nie pozwala.

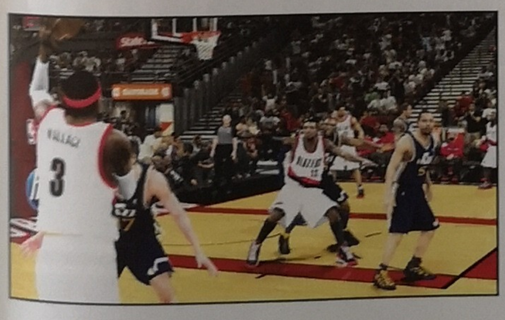
Stara szkoła

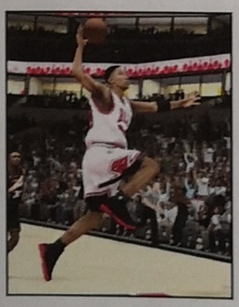
Motorem napędowym sukcesu NBA 2K11 były nieustannie wysoka jakość rozgrywki, tryby stworzone wokół osoby Michaela Jordana – z meczami, w których należało odtworzyć największe osiągnięcia w karierze legendy basketu – i pojawienie się historycznych drużyn. Gdy przyszło więc do dwunastki, autorzy niby mogli zagrać bezpiecznie, odrabiając pracę domową na pół gwizdka. Bo media i tak okrzyknęły jedenastkę najlepszą koszykarską symulacją w historii i ogrom zmian zwyczajnie nie był potrzebny. Ale też ambicje zespołu pozostawały wysokie, podobnie jak potencjał nadgryzionej dopiero idei – czerpania z historii NBA. Stąd i rozbudowie tej warstwy poświęcono najwięcej energii, bo wszystkiego naturalnie zrobić się nie udało, tak jak wspominał Boenisch, i masa planów trafiła do szuflady „na później". Wynikiem tych prac jest tryb NBA Greatest – pochylający się nad większą liczbą retrodrużyn z kilku okresów (cyferki imponują, wszak mówimy o 36 zespołach i ponad 370 występujących w nich, klasycznych koszykarzach) i pozwalający przeżyć ikoniczne momenty wzorem Jordana w butach większej liczby wybitnych zawodników z dziejów ligi. Na liście znaleźli się m.in. Bill Russell z Boston Celtics (najstarsze zespoły, po które sięgnięto, pochodzą z lat 60.), Magic Johnson, Larry Bird, Kareem Abdul-Jabbar, Hakeem Olajuwon czy ponownie MJ, i trudno się dziwić, że fani basketu rzucali się na ów tryb jak chytra baba z Radomia na Zbyszka 3 Cytryny. NBA Greatest było namacalnym powrotem do przeszłości również w kwestii wizualnej, bo naturalnie zadbano o stroje z danego okresu, ale także odpowiednią oprawę staroszkolnych spotkań. W latach 60. był to „smużący", czarno-biały obraz – niczym na wiekowym, kineskopowym TV, z surową oprawą transmisji i charakterystycznym zegarem „z lampek". W latach 70., wraz z rozwojem telewizji, pojawił się kolorowy obraz, choć na początku w nieco przytłumionych odcieniach (jak określają twórcy, był to „Technicolor look"), a lata 80. to już kolory bardziej pastelowe i transmisje najeżone bardziej wnikliwymi statystykami. I nawet jeśli wszystkie te cuda można sprowadzić do graficznych sztuczek, bo sama rozgrywka przecież nie zmieniała się ani o jotę, to czuć tu autentyczną pasję autorów. A nie bez znaczenia dla odbioru zostaje wyładowany ciekawostkami o legendach NBA komentarz, za który po raz pierwszy w historii NBA 2K odpowiada trio komentatorów (Kevin Harlan, Clark Kellogg i Steve Kerr).

Powoli do przodu

Boenisch opowiadał również o „rozbudowie trybu Online Franchise, wielu niesamowitych

zmianach w rozgrywce i ogromnej liczbie poprawek wprowadzonych w trybie My Player". Prawda jest jednak taka – i nic nie ujmuję tu autorom – że NBA 2K12 była raczej wynikiem spokojnej ewolucji i posiadania wspomnianego długofalowego planu. Bo sportowe tasiemce mają to do siebie, że zwłaszcza tym, którzy z daną pozycją nie spędzają setek godzin w każdym sezonie, trudno jest wyłapać poprawki. Wszak nie każda edycja wprowadza realne nowości. Stąd jeszcze miesiące po premierze wśród społeczności trwały gorące dyskusje na temat tego, czy rozgrywka w NBA 2K12 jest rzeczywiście lepsza od tej w NBA 2K11, i obie odsłony serii miały opowiadających się za nimi zwolenników. Niemniej w recenzjach dwunastki znowu wspominano o najlepszej symulacji koszykówki w historii i zespół ponownie osiągnął cel. Nie zmienia to jednak faktu, że z uwagi na naturę nieustannie rozwijanych gier sportowych dziś trudno pykać w nią z pełnią przyjemności, w przeciwieństwie do wielu innych gier ery PS3 z innych gatunków. I wisienka na torcie, z której seria zawsze słynęła – oprawa. Choć mnie seryjny opad szczeny z uwagi na niezwykle realistyczną oprawę NBA 2K zaczęło serwować dopiero w czasach PS4, to i pod tym względem dwunastka nadal prezentuje się zaskakująco dobrze. A NBA Greatest nadal pozostaje wyjątkowy w skali serii.





WERDYKT
SoQ

8

▲ świetna rozgrywka, tryb NBA Greatest, więcej klasycznych drużyn, gra starzejąca się długo

▼ przy takim tempie każda edycja szybko się starzeje

PODSUMOWANIE:
Świetna odsłona NBA 2K z czasów, kiedy zabawy nie uprzykrzały mikrotransakcje.

Deweloper: 2K Games
Premiera: 2011
Gatunek: sportowa

Nawet część pracowników Capcomu nie wierzyła, że Street Fighter może powrócić z takim przytupem, zrzucić króla z tronu i zaoferować rozgrywkę na kilka lat. Za bijatykę odpowiadał drugi zespół japońskiego studia, bo najważniejsi devi w tym czasie zajmowali się między innymi Resident Evil 5. Za ojca sukcesu gry uznaje się Yoshinori Ono, który zmierzył się z dużymi oporami szefostwa – szacowne gremium nie chciało rozwijać już w zasadzie zapomnianego IP. Dowodem na to, jak bardzo Capcom nie interesował się projektem, jest fakt, że Ono wcześniej był... kierownikiem dźwięku przy Street Fighter III 3rd Strike. Facet przez lata pracował nad dźwiękiem w kilku projektach, by szybko przeskoczyć do wyższej ligi w roli producenta i stać się ikoną całej serii.

Wystarczyła dobra inspiracja

Yoshinori Ono, realizując bijatykę, powrócił do korzeni cyklu. Street Fighter IV był inspirowany SFII Turbo, a nawet został umiejscowiony przed SFIII, co również dało się odczuć w rozgrywce oraz grafice. Twórcy postawili na modele postaci i tła renderowane w 3D, ale sama rozgrywka pozostała w 2D, co przyprawiało o mocniejsze bicie serducha wielu graczy. Po latach SFIV wygląda dobrze i choć nie jest już tak efektowny jak najnowsza część, to nadal mam wrażenie, że prezentuje się o niebo lepiej od koszmarnej piątki. Capcomowi za sprawą Street Fighter IV udało się zjednać wiernych fanów całego uniwersum – mordoklepka jednocześnie była przystępna i oferowała niski próg wejścia, więc zainteresowało się nią wielu nowych graczy. Urok gry tkwił jednak w szczegółach, które odkrywaliśmy dopiero po spędzeniu z kontrolerem w łapie wielu, wielu godzin. Identycznie sytuacja wygląda z chwalonym Street Fighter VI, co nie jest pewnie przypadkowe, ponieważ Japończycy wiedzieli, gdzie tkwił sukces czwórki, i postanowili otworzyć się na szerszą publikę.

System rozgrywki z tej części docenia się nawet po latach. W bijatyce bez problemu poradzi sobie początkujący gracz, ale jeśli ma już trochę doświadczenia, to szybko wyłapie niuanse Focus Attacks, które można łatwo wcisnąć do podstawowych combosów. Nowość pozwala na rozpoczęcie skutecznej kontry – Ono swego czasu wspomniał, że system miał zmniejszyć skupienie na combosach, a nowa odsłona miała zbliżyć się do boksu. Zawodnicy muszą przewidzieć ruch przeciwnika, by właściwie reagować. Focus Attacks powróciło w Street Fighter VI jako Drive Impact. Nie można jeszcze zapomnieć o Ultra Combo, które pozwalały wykonać świetne wizualnie i niezwykle efektowne ataki. Podczas wymierzania tych ciosów kamera szaleje, pokazując akcję z nowej perspektywy – nawet po latach wygląda to naprawdę solidnie.

Zawartość na poziomie

System walki nastawiony na szerszą publiczność z pojedynkami pozwalającymi wykorzystać umiejętności gracza nie jest jedynym atutem Street Fighter IV. Tytuł na start oferował aż 25 postaci, wśród których nie zabrakło nowych twarzy. Nie zapominajmy jednak, że lista została rozbudowana aż do 44 fighterów w Ultra Street Fighter IV. Capcom widząc, że ma mocne podstawy, już w 2011 r. wrzucił na rynek Super Street Fighter IV: Arcade Edition, czyli rozbudowaną i ulepszoną wersję gry, która początkowo trafiła na automaty (2010), a wspomniany Ultra Street Fighter IV zadebiutował w 2014 r. Super Street Fighter IV 3D (2011) wylądował na Nintendo 3DS-ie, a Street Fighter IV: Champion Edition (2017) było mobilną wersją bijatyki... Oj tak, Capcom potrafi monetyzować swój sukces. Bijatyka systematycznie rosła, Japończycy czerpali garściami z opinii zwrotnych od fanów, więc reagowali, nawet gdy trzeba było przyjrzeć się balansowi postaci. Po latach trzeba ją uznać za naprawdę dobrą pozycję, na bazie której zbudowano najnowszą część – nie bez powodu to jedna z najlepiej ocenianych odsłon w historii.

A później napluli im w twarz

Street Fighter IV trafił na rynek po najdłuższej w historii serii przerwie, by już w 2016 r. (dwa lata po premierze Ultra Street Fighter IV) zawitała na rynku kontynuacja, która nie bez powodu została zmiażdżona przez sympatyków oraz dziennikarzy. Dopiero po wielu aktualizacjach i wydaniu Arcade Edition Uliczny Wojownik wrócił na dobre tory, a szóstka okazała się najlepszą odsłoną marki. Po sukcesie SFIV Capcom napluł w twarz oddanym fanom, ale ostatecznie uratował grę i przywrócił serię na szczyt, oferując aktualną część. Jaka będzie przyszłość? Obyśmy na kontynuację nie musieli czekać kolejnych X lat, a zarazem, by gra nie była tworzona na kolanie jak V.

WERDYKT
Grucha

8+

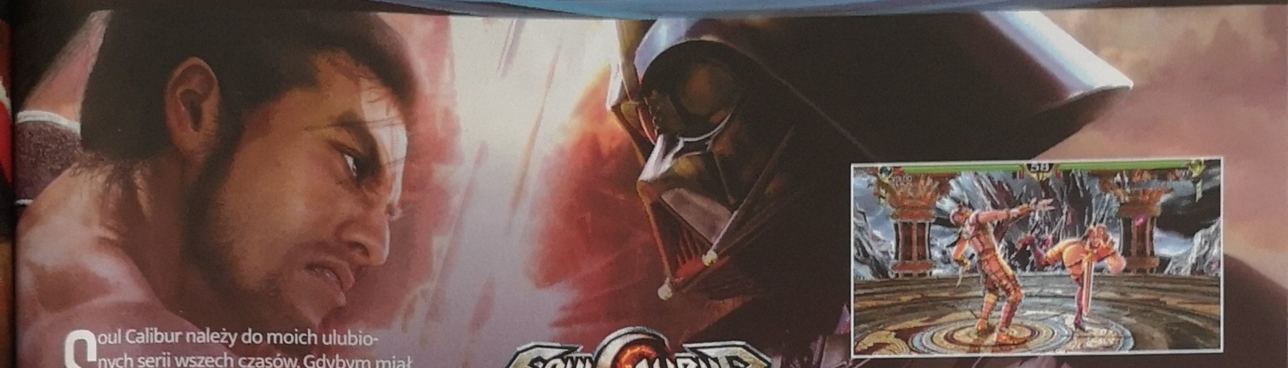
▲ część zawartości pojawiła się w grze dopiero w ramach nowych wydań

▼ znakomity system walki, dobry zestaw postaci, świetna (nawet po latach) grafika

PODSUMOWANIE:

Bardzo dobra bijatyka, którą Capcom niepotrzebnie chciał maksymalnie zmonetyzować.

Deweloper: **Capcom**
Premiera: **2009**
Gatunek: **bijatyka**



Soul Calibur należy do moich ulubionych serii wszech czasów. Gdybym miał wymienić jedną, jedyną grę, która była dla mnie kultowa, to z pewnością byłby to Soul Calibur 2. Turnieje, imprezy, zloty, uff – było tego trochę... W pewnym momencie dzierżyłem nawet oficjalny tytuł mistrza Polski, więc pewnie wyobrażacie sobie, jaka była maniana. Gdy w końcu nadszedł SC3, był wciąż fajny, lecz trochę już zapowiadał spadek formy, który miał towarzyszyć serii przez kolejne lata. I kiedy wreszcie, już po przesiadce na Pleja trójkę, ukazał się SC4, nadzieje były spore. Lecz niestety – skończyło się na tym, że mój entuzjazm dla Soul Calibura na dobrych parę lat ostygł.

Niby nowa jakość...

Ale zacznijmy od początku. Tradycyjnie dla SC oś fabuły stanowią dwa magiczne miecze o potężnej mocy – jeden reprezentuje dobro, drugi zło. Najwięksi wojownicy tego świata będą walczyć o kontrolę nad nimi lub też chronić je przed wpadnięciem w niepowołane ręce. Czyli zasadniczo standard, nic nowego pod słońcem. Warto też zauważyć, że w czwartej części fabuły nie opowiada spektakularne intro CGI, jak w przypadku większości części serii. Tym razem wszelkie wstawki zrealizowano na silniku gry i choć SCIV przyniósł oczekiwany upgrade grafiki, to jednak brak filmowego intra w Caliburze trochę boli. Na otarcie łez pojawiło się za to kilka nowości w systemie walki. Wśród nich znalazły się choćby zniszczalne zbroje postaci, tak więc można było konsekwentnie atakować nogi, tors lub głowę przeciwnika, by w końcu pozbawić go pancerza. Całkiem sensowny patent, który ciekawie przekładał się na rozgrywkę. Swój debiut miał też critical finish: system ciosów, które można było wykonać dopiero na osłabionym przeciwniku. Były to zagrania z miejsca kończące walkę. Ten drugi patent nie spotkał się z ciepłym przyjęciem i dobrze, że Namco zrezygnowało z niego w kolejnych częściach.

Zmiany niekoniecznie pożądane

Kolejną istotną nowością w SC IV był tryb kreacji postaci. Był dość rozbudowany i jak na swoje czasy zawierał ogromną liczbę przedmiotów oraz innych sposobów personalizacji zawodników. Nie jestem wielkim fanem takich zabaw, ale jeśli ktoś miał ambicję stworzyć postać od zera, to proszę bardzo – była taka możliwość. Na duży plus można z kolei zaliczyć debiut trybu online. Powiem wprost: nie działało to jeszcze zbyt dobrze. Namco wciąż stawiało wczesne kroki w sieciowych zmaganiach, natomiast tryb online był i działał, wraz lobby i rankingami. No i jeszcze sedno sprawy, a mianowicie jak się w to gra. Cóż, trudne pytanie, gdyż co do tej warstwy mam dość mieszane uczucia. Dobrze, ponieważ sprawdzona formuła Soul Calibura wciąż się broni, a nowości w systemie były OK. Trudno natomiast oprzeć się wrażeniu, że zarówno kierunek artystyczny, jak i projekt postaci wkraczały w spadkową tendencję, o której wspomniałem na samym początku. Po pierwsze, mamy tylko jedną pełnoprawną nową postać – Hilde. Dziewczyna z lancą oraz krótkim mieczem. Niby w klimacie, niby fajna, ale szczerze mówiąc, siadając do tej recenzji, musiałem chwilę się zastanowić, by odnaleźć ją w odmętach pamięci. I to chyba najlepiej

streszcza naturę problemu. Nie zapamiętałem też żadnej areny, na widok której zbierałem koparę z podłogi. Niby nowa generacja, graficzny power itd., ale projekty postaci raczej rozczarowały, zarówno pod względem estetycznym, jak i jeszcze bardziej merytorycznie. A chodzi mi konkretnie o dziwny trend, w którym deweloperzy z Namco zaczęli „psuć" znane i lubiane postacie. Tu coś zmienili, tam zabrali i jedni zawodnicy po prostu stracili charakter (jak choćby Raphael), a inni wręcz przestali być sobą (jak choćby mój nieodżałowany Yun-Seong).

Bywało lepiej

I niestety była to tylko zapowiedź hekatomby, która przetoczyła się przez serię przy okazji piątej części, zdecydowanie najgorszej ze wszystkich dotychczas wydanych. To jest co prawda opowieść na inną okazję, ale tak jak mówiłem – pewne trendy pojawiły się już w SC4 i choć nie jest to z tego powodu zła gra, to jednak w porównaniu z trójką czy mistrzowską dwójką problem widać jak na dłoni. Czy warto więc dzisiaj odkurzyć czwartą część sagi o duszach i mieczach? Szczerze mówiąc, nie widzę wyraźnego powodu. I znowu, nie dlatego że SCIV jest kiepskie. Nie, po prostu są znacznie lepsze części, które o wiele godniej się zestarzały. A już najbardziej polecam kupienie SCVI, który obecnie jest dostępny za grosze, ma działający online oraz jest zdecydowanie najlepszą częścią serii od wielu, wielu lat. I mam nadzieję, że doczeka się jeszcze kontynuacji.

WERDYKT
Mutti

6

▲ nowości w systemie, grafika, online

▼ brak porządnego intra, zabieranie zagrań postaciom, spadki płynności online

PODSUMOWANIE:
Spadek formy po genialnych poprzednikach.

Deweloper: **Namco Bandai**
Premiera: **2008**
Gatunek: **bijatyka**

Jeśli złamaliście już kilka analogów i rzucaliście kontrolerami na kolejnych mordoklepkach, to w 2009 r. zapewne zagrywaliście się w Tekken 6. Seria Bandai Namco w tym czasie powróciła na rynek, miała zapewnić wielką rewolucję i walczyła ze sporą konkurencją. Po latach patrzy się na ten tytuł z przyjemnym sentymentem.

Wielki zestaw na start

Tekken 6 mierzył się z niemałymi oczekiwaniami. Była to pierwsza część tak dobrze przyjmowanej przez lata serii na siódmej generacji, która trafiła nie tylko na sprzęt Sony, ale także konsolę Microsoftu. Katsuhiro Harada chciał zaskoczyć graczy w trybie scenariusza, który nie bez powodu zbierał cięgi – twórcy usilnie promowali go przed premierą, zmuszali fanów do zabawy w tym wariancie, a ostatecznie wyszedł gameplay zamieniony na chodzoną bijatykę ze słabą fabułą, paskudną grafiką i niedopracowaną kamerą. W dzisiejszych czasach charyzmatyczny Japończyk pewnie wydusiłby kilka obelg na X, rzucił kilkoma fakami, a zespół PR ładnie by przeprosił i przyznał, że „coś tutaj się nie udało" i że pracuje nad aktualizacjami. Piętnaście lat temu sprawa wyglądała inaczej, więc gracze ponarzekali, a ja prawie rzuciłem padem, próbując ograć to paskudztwo. Na szczęście scenariusz to tylko jeden z elementów rozbudowanego Tekken 6, bo Bandai Namco pamiętało o dużej liczbie trybów offline oraz zadbało o rywalizację online. Klasyczny Arcade, VS Battle, Practice, Survival, Time Attack, Team Battle czy też Ghost Battle? Trudno wybrzydzać, szczególnie jeżeli dodamy, że ekipa pokusiła się o 41 wojowników. Na tamte czasy? Panie! Rekord świata lub przynajmniej Tekkena, bo dotychczas producenci nie byli aż tak hojni w oferowaniu zestawu fighterów. Tekken 6 miał jednak bardzo duży wpływ na całą serię, bo to właśnie w tej odsłonie debiutowali między innymi Alisa, Lars, Leo czy Zafina. Jak wiadomo, nie wszystkie rodzynki przetrwały do dzisiaj, a niektóre zostały schowane na dnie najgłębszej szafy Harady, ale chociażby córka rosyjskiego naukowca, Doktora Gepetto Bosconovitcha oraz szwedzki przywódca rebelianckiej grupy Yggdrasil zostali z nami na dłużej.

Nowości, które przetrwały

Esencją Tekkena są zawsze walki jeden na jednego i choć Tekken 6 zachwycał mnogością trybów, to wywołał sporą konsternację rozbudowaniem rozgrywki. Studio przygotowało system Rage, który zebrał równie dużo pochwał, co krytyki – włączał się w momencie, gdy pasek zdrowia postaci spadł, zapewniając dodatkowe wsparcie. Obecnie mechanika jest podstawą serii, ale ponad dekadę temu nie brakowało skomleń, że deweloperzy wypaczają ideę zdrowej rywalizacji. Łatwiejszy come back sprawił jednak, że gracze musieli dokończyć dzieła zniszczenia i nawet pozorny „easy-win" mógł zamienić się w rzut kontrolerem o ścianę. Tekken 6 wprowadził system Bound, który otwierał przeciwnika na większe combosy – rywal zamiast upaść na glebę i gryźć posadzkę, odbijał się od podłogi, natomiast gracz mógł wykorzystać jego stan do tworzenia bardziej rozbudowanej kombinacji. Technika nie bez powodu była głównie wykorzystana przez bardziej doświadczonych fighterów, a jeśli natrafiliście na takiego w trakcie rozgrywki online, to mieliście 33% powodzenia rozgrywki. Dlaczego tyle? Zawsze mogliście spotkać kogoś lepszego, czasami mogliście wygrać, ale często musieliście po prostu walczyć z serwerami. Te 15 lat temu Bandai Namco mierzyło się z dużymi problemami z infrastrukturą sieciową. Po latach zostaje nam głównie zabawa offline i Tekken 6 w tym miejscu nie zawodzi... jeśli oczywiście zapomnicie o scenariuszach. Gra nie jest już tak dynamiczna i przepełniona agresją jak najnowsza część, jednak nie bez powodu niektóre nowości z T6 powróciły lub utrzymały się w T8. Solidna zabawa nawet po latach.

Harada wyciągnął lekcję

Porażka scenariuszowego trybu w Tekken 6 sprawiła, że oparcie promocji gry na jednym elemencie nie powróciło już przy kolejnych częściach, a Bandai Namco wyciągnęło właściwe wnioski, czego potwierdzeniem jest fabularny tryb w Tekken 8. Historia była za krótka, ale przynajmniej zapewniła dobre wrażenia – w tym wypadku chodzona bijatyka była tylko drobnym dodatkiem. Tekken 6 odegrał jednak bardzo dużą rolę w całym uniwersum, wprowadzając system Rage, który pozostał z tym IP na dłużej i pewnie będzie jeszcze nam towarzyszył w następnych odsłonach. Na swój sposób nawet Bound powrócił w najnowszej produkcji, co tylko pokazuje, że bijatyka z 2009 r. miała niemały wpływ na IP.

WERDYKT
Grucha

6

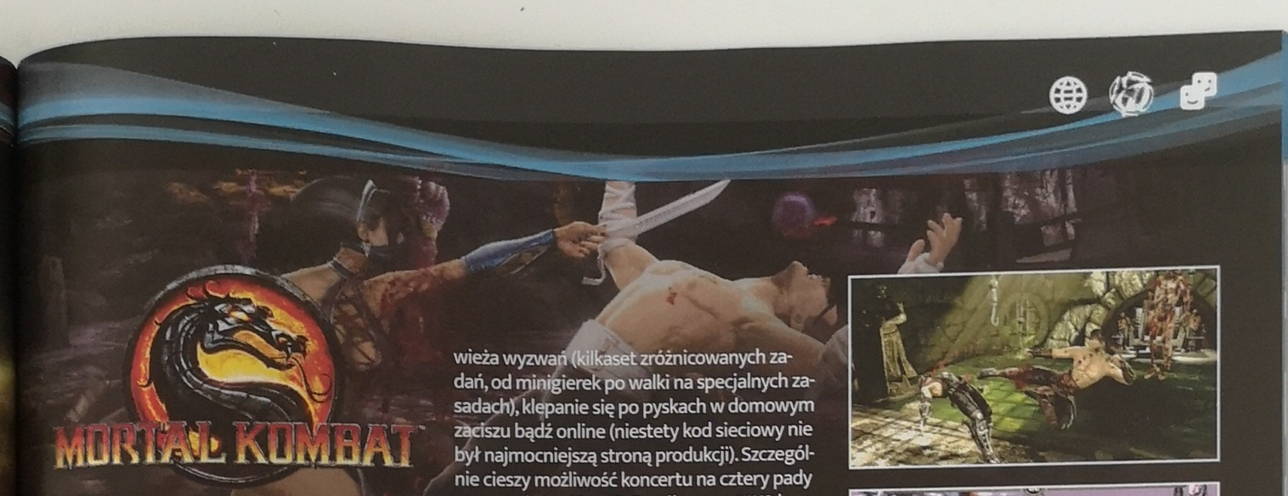
▲ ogromny zestaw wojowników, nowości rozbudowały system walki i przetrwały (co nie jest przypadkowe!)

▼ za te scenariusze Harada powinien iść z Tokio do Częstochowy na bosaka

PODSUMOWANIE:

Dużo postaci, dobry gameplay. Problemy z trybem online to wspomnienie – jak ten fatalny tryb scenariuszowy.

Deweloper: **Bandai Namco**
Premiera: **2009**
Gatunek: **bijatyka**



MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat to cykl świadomy swojego charakteru jak mało który. Celowo obudowany licznymi kontrowersjami, groteskowo brutalny, widowiskowy. Jego poszczególne elementy niczym trybiki w zegarku, o ile tylko ulokuje się je z sensem, współtworzą precyzyjnie działający mechanizm. A mimo to podczas trwania szóstej generacji Smocza Seria miotała się miedzy różnymi koncepcjami, próbując – czort wie po co – wymyślić się na nowo. Finansowe i kreatywne bankructwo stopniowo spychały Midway Games poza ring. Szansą wydawał się debiut nowych, mocarnych maszyn do grania, twórcy jednak zamiast zrobić krok w tył i złapać szerszą perspektywę, postawili na dziwaczny mariaż z uniwersum DC. Firma padła. Na szczęście tylko po to, by zostać wykupioną przez WB i pod zmienioną na NetherRealm Studios banderą rozpocząć pracę nad dziewiątą (choć wydaną po prostu jako Mortal Kombat) odsłoną swojej sztandarowej mordoklepki. Umarł Shao Kahn, niech żyje Shao Kahn.

MK9 (dla jasności wywodu będę używał nazwy z numerkiem) nawiązywało gameplayowo i fabularnie do powszechnie wielbionych pierwszych trzech odsłon. Zrezygnowano z wojowników poruszających się w głąb aren, podkręcono tempo, postawiono na dość klasyczny roster postaci. Jednocześnie całość konkretnie dopakowano treścią. To reboot, acz miękki, więc próbowano i wprowadzić w kanon mortalowych neofitów, i usatysfakcjonować weteranów. NetherRealm połączyło ogień z wodą za pomocą kilkugodzinnego trybu fabularnego. Zrealizowano go w konwencji nieco głupkowatego, pompatycznego B-klasowego akcyjniaka i cholera jasna, jak to buja! Historia pozwala poznać nie tylko świat przedstawiony, ale i mechaniczne niuanse – nasz skill rośnie proporcjonalnie do poziomu wyzwania. Krzywa uczenia jest rozsądna, choć zdarzają się dziwne skoki trudności. A to tylko początek atrakcji. Czego tu nie ma? Klasyczne drabinki, wieża wyzwań (kilkaset zróżnicowanych zadań, od minigierek po walki na specjalnych zasadach), klepanie się po pyskach w domowym zaciszu bądź online (niestety kod sieciowy nie był najmocniejszą stroną produkcji). Szczególnie cieszy możliwość koncertu na cztery pady w postaci starć 2 na 2. Czyniły one z MK9 kanapowego killera. Całość udekorowano posypką z easter eggów („TOASTY!"), sekretów, masy rzeczy do odblokowania w krypcie, fatalities, stage fatalities, babalities – można utonąć niczym w kwasie na arenie Dead Pool.

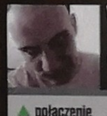
Jedziesz laczkiem z cwaniaczkiem!

Zauważalnie przebudowano system walki. Wywalono koncepcję taktycznego obwąchiwania się wojowników i powrócono do korzeni. Starcia skoncentrowano wokół złożonych z kilku ciosów kombinacji i ruchów specjalnych – te można ulepszać za pomocą trzystopniowego paska energii, który wykorzystamy także do złamania kombo oponenta bądź odpalenia miażdżącej, brutalnej i rozbuchanej wizualnie (acz po setnym razie nieco nużącej) sekwencji X-Ray. Ładnie to wszystko ze sobą współgra, nawet starcie dwóch świeżaków może wyglądać niczym balet śmierci. Duża w tym rola oprawy, która z takimi smaczkami jak rozpadające się fatałaszki fajterów czy plamy krwi cieszy oko.

Warto wspomnieć, że wersja na konsolę Sony zawiera dodatkową postać – Kratosa. Ten otrzymał nawet własną arenę z aż trzema stage fatalities. Może Was zaskoczę, ale Spartiata nie był pierwszym wyborem twórców. Początkowo planowano skorzystanie z niejakiego Sweet Tooth, maskotki serii Twisted Metal. Gra to także pierwszy Mortal korzystający ze stereoskopowego 3D (tylko na PS3).

Kurcze, no niby ten kod sieciowy był fatalny, niby prosi narzekali na balans, ale jeśli szukać tytułu do kanapowego tracenia znajomych, ciężko było moim zdaniem o lepszy wybór. Poza tym – tu nieco prywaty – MK9 jest dla mnie grą szczególnie ważną. To w niej spędziliśmy z żoną dziesiątki godzin (pamiętam, jak luba zniszczyła w krakowskiej Cybermachinie praktycznie wszystkich moich znajomych z pracy). Niezapomnianym przeżyciem było także przejście wraz z kumplem drabinki na najwyższym poziomie trudności, dodatkowo podkręconym napojami zaburzającymi percepcję i rujnującymi motorykę małą.

W uznaniu dla tego wiekopomnego wyczynu małżonka, zaraz po tym jak zrugała za pijaństwo, wydrukowała nam... pamiątkowe dyplomy.



WERDYKT
Adamus

9-

▲ połączenie tradycji z nowymi rozwiązaniami, dynamika starć, masa treści, tryb fabularny

▼ kod sieciowy, miejscami skokowy poziom trudności, balans

PODSUMOWANIE:

W mojej opinii obok Ultimate Mortal Kombat 3 i MK11 najlepsza odsłona serii.

Deweloper: **NetherRealm Studios**
Premiera: **2011**
Gatunek: **bijatyka**

NETWORK

Najlepsze cyfrowe gry ekskluzywne

W czasach siódmej generacji mało kto określał te małe ekskluzywne perełki mianem system sellerów, jednak jak czas pokazał – wiele z nich było warte więcej niż szumnie reklamowane blockbustery AAA. Oto najbardziej istotne z nich według mojego subiektywnego wyboru.

Flow

Zręcznościowa / 2007 / Thatgamecompany

Ocena: 7

Idea klasycznego „węża" wydłużającego się każdorazowo po połknięciu napotkanego obiektu pamięta rok 1976 i maszynę arcade o nazwie Blockade. I od tego czasu doczekała się ona niezliczonej liczby wcieleń, z czego swój ostatni renesans przeżyła na pokładzie klasycznych telefonów komórkowych marki Nokia, robiąc za jedną z kilku fabrycznie zainstalowanych gier.

I, w dużym uproszczeniu, debiutancka produkcja Thatgamecompany bazowała na tym samym pomyśle, z tym że odsuwała ona element zręcznościowy na dalszy plan, zastępując go czymś nieznanym dotąd najlepiej w grach wideo – poetyką. Wąż z Flow nie był nawet wężem, ale swego rodzaju drobnoustrojem pływającym w morskiej toni, rosnącym o jeden segment z każdym wchłoniętym po drodze żyjątkiem, z czasem ciągnąc za sobą coraz piękniejszy i bardziej zdobny pióropusz osobliwych wypustek. Schodził przy tym coraz głębiej i głębiej w wodną otchłań, napotykając nowe formy życia, czasem płochliwe, innym razem agresywne, jeszcze kiedy indziej wymagające odpowiedniego podejścia lub wcześniejszego oskubania z „zabezpieczeń".

Nietuzinkowa produkcja nie miała wyraźnie zarysowanego początku ani końca, nie była też w żadnym stopniu wymagająca. Flow było bardziej audiowizualną, interaktywną symfonią, w której spokojny ton zabawy, ciepłe odcienie tła i lewitujące wśród nich drobnoustroje wchodziły w idealną harmonię z pięknym, hipnotyzującym udźwiękowieniem. Prosta, ale ponadczasowa, wyznaczająca kierunek nie tylko dla przyszłych projektów studia, ale także licznych naśladowców.

Super Rub 'a' Dub

Zręcznościowa / 2007 / Sumo Digital

Ocena: 5

Super Rub 'a' Dub nie było w żadnym stopniu produkcją wybitną ani nawet szczególnie nowatorską. Gdyby została wydana dzisiaj, zarzucilibyśmy jej zapewne prostotę zabawy godną co najwyżej telefonów komórkowych. Mimo to jest to dla mnie jedno z najjaśniejszych wspomnień młodej ery cyfrowej dystrybucji, na dodatek robiące doskonały użytek z kontrolera Sixaxis, dzięki czemu idealnie nadawało się do prezentacji przed znajomymi możliwości nowej konsoli Sony.

Rodowód produkcji sięga targów E3 2005, gdzie zaprezentowano demo technologiczne PlayStation 3 ukazujące zaawansowaną fizykę wody oraz olbrzymią liczbę obiektów na ekranie naraz, stosując do tego celu wirtualne gumowe kaczuszki do kąpieli. Pomysł przekuto ostatecznie w pełnoprawną grę, w której zadaniem gracza było przeprowadzanie kaczki przez szereg labiryntowatych, choć w całości widocznych na pojedynczym ekranie poziomów i zebranie kompletu mniejszych kaczuszek. Po drodze unikaliśmy rzecz jasna różnych niebezpieczeństw, w tym wirów wodnych czy nakręcanych, zabawkowych rekinów.

Nietuzinkowość ograniczała się tutaj do sposobu sterowania w całości opartego na wychylaniu i szarpaniu kontrolerem, który odpowiadał nie tyle za ruchy kaczki, ile wodnej planszy, na której się unosiła, zatem analogicznie do cyklu Super Monkey Ball. I podobnie jak wspomniane demo technologiczne z E3 całość robiła świetne wrażenie wizualne, ciesząc oko dużą liczbą kaczek na ekranie i realistycznym zachowaniem wody. Fajna pierdoła, w swoim czasie na swój sposób imponująca, a i nawet teraz niezwykle pocieszna.

Calling All Cars!

Samochodowa / 2007 / Incognito Ent.

Ocena: 7

PlayStation 3 musiało czekać na własną odsłonę serii Twisted Metal niemal do finału swojego panowania na rynku (2012),

mało kto jednak zdaje się dzisiaj pamiętać o wydanym na samym początku żywota konsoli Calling All Cars!, za którym stało studio Incognito Entertainment, odpowiedzialne wcześniej za trzy odsłony samochodowej rozwałki (Small Brawl na PSOne, Black na PS2 i Head-On na PSP).

A w gruncie rzeczy mamy tutaj wariację tego samego pomysłu, choć tym razem czterej gracze wcielali się w łowców nagród ścigających zbiegów, a pojedynki z pozostałymi zawodnikami wynikały niejako przy okazji, co nie odbiera im niczego z ich fajności. Wszystko rzecz jasna w kreskówkowo-absurdalnej otoczce, zatem kierowcy rozprawiali się ze sobą za pomocą rakiet, wielkich magnesów czy olbrzymich drewnianych młotów. Punktację wyłaniającą zwycięzcę zwiększały także triki typu wyskok z rampy czy bardziej drobiazgowa eksploracja dostępnych map.

Zwariowane gonitwy bywały naprawdę emocjonujące i widowiskowe, różnicowane także przez ruchome elementy otoczenia oraz inne rodzaje pojazdów pojawiające się od czasu do czasu na arenie, tym bardziej szkoda, że sieciowy żywot tej niedocenionej perełki dobiegł końca już na początku 2010 r. Szczęśliwie jednak były to czasy, w których nie zapominano jeszcze o kanapowym multiplayerze, dlatego tytuł do dzisiaj pozostaje grywalny na czteroosobowym split-screenie. I wciąż całkiem nieźle się broni!

LocoRoco Cocoreccho!

Platformowa / 2007 / Japan Studio

Ocena: 5

Pierwsza i ostatnia zarazem odsłona LocoRoco zadedykowana wyłącznie konsoli stacjonarnej i choćby z tego tylko powodu warta wzmianki. Trudno jednak w tym przypadku mówić o pełnoprawnej części, bo zamiast klasycznej dla marki konwencji platformówki 2D, w której wcielamy się w samą planetę, przechylając otoczenie na boki, aby przeprowadzić przez krainy pełne niebezpieczeństw urocze stworki o fizjonomii balonów z wodą, otrzymaliśmy coś, co zwykliśmy wówczas nazywać „interaktywnym wygaszaczem ekranu".

I choć taki termin jest nieco krzywdzący, możliwości gracza były w Cocoreccho! faktycznie mocno ograniczone. Arena zabawy to jedna duża przestrzeń o labiryntowej konstrukcji, po której tytułowe stworki krążą w kółko, korzystając z wytyczonej odgórnie ścieżki. Jako swobodnie latający po tym obszarze motylek mogliśmy odnajdywać kolejne sztuki LocoRoco i pomagać im w uruchamianiu rozmaitych mechanizmów otwierających tym samym kolejne fragmenty mapy. Jedno i drugie z silnym nastawieniem na wykorzystanie wychyłowych możliwości kontrolera do PS3.

I tak naprawdę to tyle, gra kończy się bowiem po odnalezieniu odpowiedniej liczby stworków, co w praktyce oznacza raptem kilkadziesiąt minut zabawy. Mapa jest jednak pełna znajdziek, sekretów, opcjonalnych skrótów i minigier, miłośnicy kolekcjonerstwa i lizania ścian z powodzeniem wyciągali z tej pozornie prostej struktury dobre kilka godzin dodatkowej rozgrywki. Dziś to raptem ciekawostka zdolna zainteresować przede wszystkim amatorów niesłusznie porzuconej serii oraz twórczości stojącego za nią, równie niesprawiedliwie rozwiązanego studia.

Super Stardust HD

Zręcznościowa / 2007 / Housemarque

Ocena: 8

Odmieniony niemal nie do poznania remake klasycznego Super Stardust z czasów Amigi, który pod względem generalnej idei bazował na jeszcze bardziej rozpoznawalnej legendzie – automatowym Asteroids. Mieliśmy więc do czynienia ze scrollowaną kosmiczną strzelaniną, z tym że zamiast operować w ramach płaskiej powierzchni, uzbrojony po zęby statek krążył wokół małych ciał niebieskich.

Sferyczny kształt poziomów testował podzielność uwagi graczy, ponieważ ze wszystkich stron potrafiły nadlatywać nie tylko wrogie jednostki, ale także fragmenty rozbijanych pociskami asteroid, którym udało się okrążyć orbitę danego globu. Całość w akcji była więc niesłychanie widowiskową, kolorową rozwałką w typowo arcade'owym stylu, pełną eksplozji, rozmaitych trybów prowadzenia ognia, dopalaczy oraz niesłychanie wysokiej dynamiki zabawy. Wypieków dodawała również możliwość kooperacji dwóch graczy, przez co całość błyskawicznie dorobiła się kultowego statusu, otrzymując DLC wprowadzające kilka dodatkowych trybów gry. Była to także pierwsza produkcja w całym portfolio PlayStation 3, która doczekała się wsparcia trofeów.

Sukces gry zapewnił jej długi żywot wykraczający poza ramy docelowej platformy. Swoich wersji doczekały się potem wszak zarówno PlayStation Portable, PlayStation Vita, PlayStation 4, jak i dedykowane tej ostatniej gogle VR. Jeżeli więc jakimś cudem wciąż uchowaliście się przed bliższą znajomością z kultową strzelanką, macie masę opcji, by nadrobić tę wstydliwą zaległość. Tym bardziej że dzięki prostym zasadom i umownej, ale przyjemnej dla oka oprawie nie straciła ona wiele ze swojego dawnego czaru.

Elefunk

Logiczna / 2008 / 8bit Games

Ocena: 5

Kolejna cyfrowa ikona swoich czasów wydana bezpośrednio przez Sony, a która dość marnie przetrzymała próbę czasu. Nie chodzi o to, że była zła, po prostu przyjęty sposób zabawy mógł wypalić w kontekście konsoli stacjonarnej wyłącznie wtedy, dziś z pewnością zostałby zmieszany z błotem przez wzgląd na strukturę bardziej przypominającą grę na kibel niż godną nasiadówki przed telewizorem.

Mimo to w 2008 r. Elefunk siadło całkiem dobrze, fajnie wpisując się w młodą erę konsolowej dystrybucji cyfrowej. Sednem sprawy było przeprowadzanie karyka-

turalnych słoni na drugą stronę planszy poprzez tworzenie coraz bardziej misternych konstrukcji mostopodobnych z dostępnych na danym etapie elementów. Słonie rzecz jasna swoje ważyły, poddawały więc inżynieryjne twory ciężkiej próbie, zanim udało się więc wytworzyć most na tyle stabilny, by wytrzymał przemarsz, trzeba było niejednokrotnie zaliczyć całą serię widowiskowych porażek. Zwłaszcza w późniejszej fazie zabawy, gdy proste konstrukcje belkowe ustępowały miejsca tym wiszącym lub kilkupoziomowym, a podstawowy krajobraz zamieniał się w pustynię lub bagna.

W obecnych czasach, po dziesiątkach smartfonowych symulatorów budowy mostów, Elefunk nie jest już niestety niczym odkrywczym czy choćby szczególnie wyróżniającym się na tle konkurencji, w związku z tym trudno polecić go jeszcze do zabawy. Jego czas minął, jednak niech umieszczenie go w tym zestawieniu będzie dowodem na to, że nie wszystek umarł.

Flower

Zręcznościowa / 2009 / Thatgamecompany

Ocena: 8

Kolejny po Flow unikat od Thatgamecompany, nie przez przypadek podobny do niego także pod względem tytułu. Flower było bowiem swego rodzaju duchowym spadkobiercą nastrojowej przygody w morskich głębinach, jednak tym razem osadzonym w przestronnym środowisku współczesnego świata. Wcielamy się tutaj jednak nie tyle w tytułowy kwiat, ile w podmuch wiatru, który na początku każdego rozdziału zrywa pojedynczy płatek z wyglądającej przez okno rośliny i zabiera go w nietuzinkową podróż, po drodze zbierając kolejne kwiaty i tworząc z nich coś na kształt stale wydłużającego się węża.

W trakcie swoich wojaży kwiaty zobaczą zarówno najpiękniejsze, kolorowe i nadal dziewicze strony natury, jak i te ponure, szare i wyniszczone przez szkodliwą działalność człowieka. Gra niesie jednak pokojowe przesłanie, zachęcając do refleksji na temat problemów cywilizacyjnych i naszego wpływu na środowisko. Nie była szczególnie skomplikowana pod względem mechaniki, robiła jednak fajny użytek z wbudowanego w kontroler żyroskopu, dzięki któremu w bardzo naturalny sposób kierowaliśmy podmuchem wiatru.

Podobnie jak Flow, było to więc bardziej audiowizualne doświadczenie niż gra wideo sensu stricto, choć tym razem dodatkowo podszyte uniwersalnym morałem. Ale być może właśnie dlatego całość pozostaje właściwie ponadczasowa, nie postarzała się ani odrobinę i nadal jest równie urokliwa, co w dniu swojego debiutu.

Fat Princess

Strategiczna, akcja / 2009 / Titan Studios

Ocena: 7

Totalnie zwariowana akcyjna strategia czasu rzeczywistego, w której dwie 16-osobowe drużyny zmagały się w osobliwej wariacji klasycznego capture tha flag. Z tym że zamiast flagi do swojej bazy trzeba było przetransportować księżniczkę. Grubą księżniczkę. Tym grubszą, im dalej w las!

A właściwie to nawet dwie grube księżniczki, bo celem każdej ze stron było nie tylko odbicie uprowadzonej wcześniej niewiasty, ale także pilnowanie monarchini podebranej z obozu przeciwnika. Oprócz ścierania się z nieprzyjacielem i wyrywania sobie księżniczek z rąk gracze mogli także dokarmiać je ciastem, czyniąc cięższymi, a zatem trudniejszymi do przeniesienia przez żołnierzy wroga. Gracze mogli wybierać spośród wielu różnych klas postaci, z których każda charakteryzowała się odmiennymi umiejętnościami i skutecznością w walce. Co ciekawe, abstrakcyjną konwencję utrzymaną w jaskrawych barwach i karykaturalnej stylistyce przełamywała solidna dawka gore – krajobraz po starciu wrogich drużyn wprost tonął we krwi.

Oprócz batalii o monarchinie gracze mogli jeszcze mocować się w klasycznym drużynowym mordobiciu czy walki o strefy. Ba, znalazło się nawet miejsce na krótką kampanię dla samotnego gracza, choć nie stanowiła ona nic ponad grywalne wprowadzenie do zabawy wieloosobowej. Dziś trudno wyobrazić sobie, żeby grę o takich założeniach mogło wydać samo Sony, stąd jest wysoce wątpliwe, byśmy kiedykolwiek powrócili do tego świata.

Dead Nation

Strzelanina / 2010 / Housemarque

Ocena: 7

Siódma generacja konsol widziała chyba rekordową liczbę nowych i powracających po latach branżowych trendów, a jedną z nich był renesans tzw. twin-stick shooterów, czyli arcade'owego typu strzelaniny opartego na jednoczesnym operowaniu postacią za pomocą lewego drążka i celowania za pomocą prawego. Czyli z grubsza jak w przypadku każdej współczesnej strzelaniny, z tą różnicą, że twin-sticki wyróżniała perspektywa z lotu ptaka lub rzutu izometrycznego.

Jednym z czołowych przedstawicieli podgatunku tamtej ery było Dead Nation – niezwykle krwawa przeprawa przez świat pogrążony w apokalipsie żywych trupów. W pojedynkę lub parami gracze kładli trupem (ha ha!) istne legiony zombiaków, używając do tego celu różnorodnego arsenału broni palnych i miotanych. Nie beztrosko jednak, całkiem wyżyłowany poziom trudności potrafił przetestować cierpliwość mniej zręcznych jednostek. Zabawę wyróżniała wprawdzie

ponura kolorystyka i skąpe oświetlenie, całość jednak nie siliła się na przesadną powagę czy jakikolwiek realizm.

Interesującym wyróżnikiem był także system grupowania graczy według kraju pochodzenia, dzięki czemu jako Polacy mogliśmy wspólnymi siłami odpierać ataki zombie wycelowane w naszą nację, konkurując przy okazji między sobą w rankingu na największego zabijakę regionu. Rzecz jasna wytrzebienie do nogi nieumarłej zarazy powodowało raptem reset licznika i rozpoczęcie całych zawodów od nowa, patent podbijał jednak współczynnik replayability w tej wyjątkowo grywalnej i bez tego produkcji. Dzisiaj Dead Nation to już nic szczególnie oryginalnego, wciąż jednak może sprawić sporą frajdę w kanapowej kooperacji.

Podróż

Zręcznościowa / 2012 / Thatgamecompany **Ocena: 10**

Ostatnia część osobliwej trylogii małych dzieł sztuki według wizji Thatgamecompany i bez wątpienia ukoronowanie ich dotychczasowego dorobku. Tym razem jednak nie była to kolejna wariacja w temacie „węża", choć Podróż miała ze swoimi poprzednikami pewien wspólny mianownik – poetycką płynność przemieszczania się po świecie gry, bardziej przywodzącą na myśl taniec niż bieg czy chód.

Jako owinięta w zwiewne szaty postać szusowaliśmy więc po wydmach bezkresnej pustyni i pośród ruin opowiadających bez słów dzieje upadłej dawno temu cywilizacji, zmierzając ku majaczącej na horyzoncie świetlistej górze. Po drodze zbieraliśmy świetliste symbole pozwalające wydłużać szal wędrowca, pozwalając mu na coraz dłuższe sekwencje szybowania. Zasady były zatem niewiele bardziej skomplikowane niż w przypadku dwóch wcześniejszych gier studia, podobnie jak czas zabawy, ponownie możliwy do ogarnięcia w ramach pojedynczej sesji. Sekretem nieprawdopodobnie wysokich ocen i kultowego statusu gry tkwił jednak w obłędnej reżyserii oraz wysokim współczynniku replayability. Spokojniejsze momenty skupione na metodycznej eksploracji przeplatały się tu bowiem z ukartowanymi sekwencjami pełnymi dynamicznych najazdów kamery, doskonałych efektów świetlnych oraz genialnie zsynchronizowanej z tym wszystkim ścieżki dźwiękowej, do dzisiaj jednej z moich ulubionych.

Czynnikiem zachęcającym do powtórnego odbycia ezoterycznej podróży była natomiast sama struktura fabularna, o której sza, a także możliwość wspólnej zabawy z nieznajomym z sieci, którego tożsamość była wyjawiana dopiero w trakcie napisów końcowych. Piękne doświadczenie, które można przeżywać na nowo raz po raz. Bo jak wskazuje tytuł, najważniejszy nie jest tutaj cel podróży, ale sama podróż. Żeby zrozumieć, trzeba spróbować.

Unfinished Swan

Przygodowa / 2012 / Santa Monica Studio **Ocena: 7**

Jeżeli Santa Monica Studio kojarzy Wam się wyłącznie z efekciarską brutalnością cyklu God of War, sprawdźcie koniecznie Unfinished Swan – niewielki projekt machnięty przez Kalifornijczyków „w międzyczasie", a pozostający do dzisiaj jedną z najbardziej subtelnych perełek w całym portfolio PlayStation.

Sednem gry jest pogoń za tytułowym łabędziem, który czmychnął z niedokończonego obrazu zmarłej malarki. Poetycka przygoda wiedzie przez pełny prostych zagadek świat sztuki w rozmaitych jej odsłonach – od zupełnie białych i niewidocznych gołym okiem krajobrazów nabierających kształtu dopiero po spryskaniu czarną farbą, przez minimalistyczną zabudowę miejską, po skąpane w mroku lasy, gdzie motywem przewodnim była zabawa wątłymi źródłami światła. Całość w swojej prostocie i surowości pozostawała jednak całkiem miła dla oka, jak to z nietypowymi dziełami sztuki bywa, dokończonymi czy nie.

W tym przypadku rozwiązanie nadchodziło jednak już po raptem dwóch-trzech godzinach zabawy, co nie zmienia faktu, że wciąż przynosiło satysfakcję i radość z odkrycia sekretów tego specyficznego świata. Prosta historyjka utrzymana w tonie bajki na dobranoc szmuglowała przy tym całkiem dojrzały morał.

Rain

Przygodowa / 2013 / Acquire/Japan Studio **Ocena: 6**

Na finał ery panowania PlayStation 3 znany z produkcji oryginalnych odcinków cyklu Tenchu zespół Acquire do spółki z Japan Studio raz jeszcze dali popis nieszablonowego myślenia, proponując unikatową hybrydę platformówki i przygodówki, w której prowadzona przez gracza postać małego chłopca była... całkowicie niewidzialna!

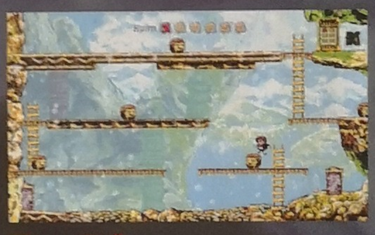
Zarys jego sylwetki ujawniał jedynie tytułowy deszcz, cały ten pomysł obudowano więc szeregiem nietuzinkowych rozwiązań. W świecie gry nie zawsze wszak padało, stąd już samo dostrzeżenie bohatera bywało chwilami wyzwaniem – jego kroków można było dopatrywać się jedynie w kałużach lub śladach pozostawianych na podłożu przez mokre stopy. Te same zasady dotyczyły niebezpiecznych stworów operujących w tym połowicznie materialnym świecie. Chłopiec nie potrafił się skutecznie bronić, stąd z wszelkiego rodzaju zagrożeniem należało uporać się za pomocą fortelu, podobnie zresztą jak w przypadku struktury eksploracji stawiającej silny nacisk na rozwiązywanie terenowych łamigłówek.

W swoim czasie Rain nie spotkało się z przesadnie ciepłym przyjęciem, narzekano na zbyt prostą fabułę i powtarzalność mechanik, przez co początkowe zauroczenie niespotykaną stylistyką szybko pryskało. I po latach w tej kwestii nie zmieniło się wiele, co w tym wypadku można odbierać zarówno jako wadę, jak i zaletę, całość bowiem nie postarzała się specjalnie, pozostając czymś, co można by dziś porównać do spokojniejszej, bardziej stonowanej wersji Little Nightmares. **Komodo**

NETWORK

Najlepsze cyfrowe gry third party

Na każdego indyka wydanego na PS3 na wyłączność przypadało przynajmniej kilka tytułów multiplatformowych, które również znalazły swoje miejsce i rozkwitały na platformie Sony. Oto najważniejsze i najbardziej pamiętne z nich.



Braid

Platformowa, logiczna / 2009 / Number None

Ocena: 8

Można powiedzieć, że był to praprzodek gier indie rozumianych współcześnie. Gra ze wszech miar autorska, kameralna, ale zarazem artystyczna w swojej formie i oparta na nietuzinkowym pomyśle. Jej twórca, designer Jonathan Blow wraz z artystą Davidem Hellmanem chciał poprzez Braid wyrazić krytykę ówczesnych trendów w branży gier wideo. Wyszło jednak z tego coś więcej niż zwykły wyraz twórczej frustracji.

Wcielamy się w bohatera o imieniu Tim, który ma za zadanie uwolnić... księżniczkę. Jednak tylko ten trop w Braid jest sztampowy, ponieważ w trakcie rozgrywki fabuła robi się bardziej złożona, niż się na początku wydaje. Gra to klasyczna platformówka 2D, ale jej wyróżnikiem jest mechanika cofania czasu, co ma wiele implikacji dla całego gameplayu. Dzięki temu Tim nie tylko może cofać swoje błędy, ale też rozwiązywać przeróżne puzzle. Każdy z sześciu dostępnych światów stawia inne wyzwania pod względem manipulacji czasem, zaś gracz musi w każdym z nich w inny sposób wykorzystywać zdolność cofania.

Motyw upływu czasu oraz jego nieuniknionej natury wzbogacony jest dzięki unikalnej oprawie, przywodzącej na myśl impresjonistyczne malarstwo. Piękne tła, pociągnięte pędzlem artysty, reagują na manipulacje czasem i stanowią nierozerwalny element Braid. Dziś gra Jonathana Blowa być może już nie wywołuje takiego wrażenia, jednak w czasach PS3 poruszyła nie tylko krytyków, ale i graczy.

Trine

Platformowa / 2009 / Frozenbyte

Ocena: 8+

Gra stworzona przez Frozenbyte była prawdziwą gratką dla fanów legendarnych The Lost Vikings i z czasem rozrosła się w całą serię. Wcielamy się oto w trzech bohaterów: rycerza Pontiusa, czarodzieja Amadeusa i złodziejkę Zoyę. Z tym że wcielamy się w nich... jednocześnie. W wyniku splotu nie do końca naturalnych okoliczności trójka bohaterów zostaje scalona w jedno, zaś gracz ma za zadanie pokonywać kolejne, pięknie stworzone w świecie 2,5 D poziomy, przełączając się na bieżąco pomiędzy postaciami. Alternatywą jest również kooperacja z innymi graczami.

Trine skonstruowane jest tak, aby w pełni wykorzystywać różne umiejętności wybranych bohaterów, więc my musimy nauczyć się kombinować i łączyć ze sobą specyfikę każdego z nich. Złodziejka jest więc skoczna, zwinna i dzięki łukowi trafia w odległe cele, rycerz może walczyć z przeciwnikami mieczem, chronić się za tarczą i tworzyć z niej swoistą trampolinę, wreszcie czarodziej potrafi manipulować przedmiotami i tworzyć specjalne skrzynki, stanowiące dla nas dodatkowe platformy, na które możemy się wspiąć.

Trine urzeka pomysłami, bajkową stylistyką oraz jakością wykonania. Dodatkowym smaczkiem budującym klimat jest osoba narratora, który wspaniałym głosem Terry'ego Wiltona opisuje nam świat oraz opowiada o perypetiach trójki protagonistów. Co ciekawe, czas obszedł się z Trine bardzo łaskawie. Nawet dziś gra potrafi zachwycić.

Thomas Was Alone

Platformowa, logiczna / 2013 / Mike Bithell

Ocena: 9+

Jeśli spojrzeć na ten tytuł z ukosa, może się wydać, że to prosta gra przeglądarkowa (w istocie to właśnie tam rozpoczęła swój żywot). Jednak ten puzzle platformer to coś więcej – to swoiste przeżycie! Autorem Thomas Was Alone jest jeden facet – Mike Bithell, który przy warstwie dźwiękowej korzystał jednak z dodatkowej pomocy. To istotne i wrócimy do tego później.

Jego gra opowiada o konstruktach sztucznej inteligencji, które wymknęły się spod kontroli. W grze reprezentowane są

przez różne kształty geometryczne. Tytułowy Thomas jest tym pierwszym, który przyjdzie nam kontrolować, i początkowo gra wymaga od nas tylko tyle, by w każdym z krótkich poziomów doprowadzić Thomasa do wyjścia. Z czasem jednak sprawy się skomplikują. Na szczęście na naszej drodze napotkamy inne konstrukty AI, o innych imionach, kształtach i umiejętnościach, które pomogą Thomasowi w pokonywaniu kolejnych leveli.

I choć ostatecznie wyzwania stawiane przez grę są relatywnie proste, to to, co przyciąga do Thomas Was Alone, jest atmosfera oraz snuta głosem genialnego Danny'ego Wallace'a piękna, metatekstualna opowieść o definicji człowieczeństwa i wolnej woli. Wallace zdobył zresztą za swój występ nagrodę BAFTA. Wiele nagród zgarnął również fantastyczny soundtrack skomponowany przez początkującego wówczas Davida Housdena. Gdyby nie ta genialnie opowiedziana fabuła i urzekająca muzyka, Thomas Was Alone byłoby zwykłą „flaszową giereczką". A tak została zapamiętana na długo i jest w stanie zachwycić również dziś.

Hotline Miami

Strzelanina / 2013 / Dennaton Games

Ocena: 7+

Prace nad Hotline Miami były ponoć dla obu twórców gry drogą przez czeluście piekła. Ból się jednak opłacił, bo po premierze ich dzieło wzięło szturmem rynek i podbiło serca krytyków. Hipnotyczna i hiperbrutalna strzelanka, której niepowtarzalny soundtrack i stylistyka przywodziły na myśl film „Drive", szybko zyskała miano kultowej.

Akcja gry ma miejsce pod koniec lat 80. w Miami. Wcielamy się w postać Jacketa – cyngla, który na zlecenia przyjmowane telefonicznie dokonuje masakry na członkach rosyjskiej mafii. W miarę postępów w grze percepcja głównego bohatera się stopniowo zmienia, coraz bardziej zbaczając w niepokojące, surrealistyczne klimaty, czemu doskonale wtóruje warstwa muzyczna.

Sama recepta na gameplay była bardzo prosta. W kolejnych misjach mamy za zadanie wedrzeć się w szereg pomieszczeń i wybić do nogi wszystkich członków mafii. Prościej jest jednak powiedzieć, niż zrobić, bowiem zarówno przeciwnicy, jak i nasza postać giną od pierwszego strzału lub uderzenia. Jacket ma do dyspozycji nie tylko broń, ale i elementy otoczenia. Natychmiastowość wszelkich akcji w grze, przede wszystkim krwawych zgonów, a następnie możliwość szybkiego powtórzenia poziomu sprawiały, że w Hotline Miami grało się praktycznie na bezdechu, zaś każdy level był jednocześnie taktyczną rozkminką możliwie jak najefektywniejszego podejścia do przeciwników. Ta gra do dziś potrafi zahipnotyzować atmosferą, choć dość siermiężne sterowanie z czasem coraz bardziej przeszkadza.

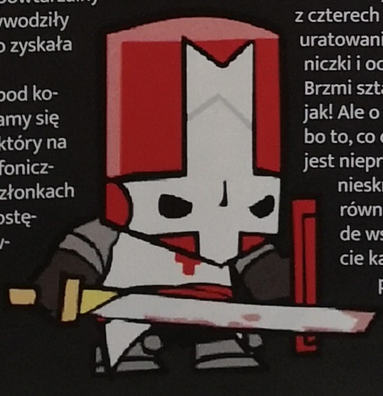
Castle Crashers

Bijatyka chodzona / 2010 / The Behemoth

Ocena: 9-

Historia Castle Crashers sięga jeszcze czasów... Game Cube'a. To na tej konsoli hulało w 2005 r. pierwsze demo gry pokazane podczas Comic Conu. I choć ostatecznie ten beat 'em up zadebiutował na Xboksie 360, to z czasem znalazł swoje miejsce i na PlayStation 3.

I bardzo dobrze, ponieważ był to jeden z najlepszych indyków swoich czasów. Oto wcielaliśmy się w jednego z czterech rycerzy w misji uratowania porwanej księżniczki i ocalenia królestwa. Brzmi sztampowo? Jeszcze jak! Ale o to właśnie chodzi, bo to, co dzieje się później, jest nieprzerwaną, niczym nieskrępowaną zabawą, również (a może przede wszystkim) w trakcie kanapowej współpracy maksymalnie czterech graczy. Każdy z czterech rycerzy ma inny kolor odpowiadający odmiennemu żywiołowi, dlatego zdolności bohaterów różnią się między sobą, zaś rozgrywka sprowadza się do pokonywania kolejnych hord przeciwników, efektownych starć z wielgachnymi bossami oraz zwiedzania pięknie narysowanych i animowanych poziomów.



To, co wyróżnia Castle Crashers, to nie skomplikowana fabuła czy łamiący mózgownicę pomysł na gameplay. To wspaniała, przywodząca na myśl kreskówki Cartoon Network oprawa graficzna, prosty, ale szalenie miodny gameplay oraz wywołujący salwy śmiechu humor. Jasne, jest to niewyszukana formuła, ale przygotowana w sposób wręcz perfekcyjny. Castle Crashers to kwintesencja dobrej zabawy z czasów kanapowych posiedzeń, a dzięki komiksowej stylistyce nie zestarzała się ani odrobinę.

Limbo

Platformowa, logiczna / 2011 / Playdead

Ocena: 9-

Ta gra to kolejny przykład dzieła stworzonego z frustracji współczesnymi trendami w branży gier wideo. Deweloperzy z Playdead w większości pracowali wcześniej w dużych firmach produkujących gry i chcieli uciec od korporacyjnej matni ograniczającej ich kreatywność. Owocem było Limbo, wielokrotnie nagradzany puzzle platformer.

Wcielamy się tu w bezimiennego chłopca, który budzi się na skraju mrocznego lasu i rusza na poszukiwania swojej siostry. Jego wędrówka okaże się jednak dużo bardziej skomplikowana i fabularnie zawiła, niż mogłoby się na początku wydawać...

Limbo wyróżnia bardzo mroczna atmosfera wzbogacona unikalnym stylem graficznym. Cały świat jest bowiem czarno-biały, zaś twórcy umiejętnie operują wszystkimi odcieniami pomiędzy, aby nadać życie otoczeniu oraz stworzeniom zamieszkującym las. Atmosfera ta idzie w sukurs opowieści, ale i wzmacniana jest brutalnie trudnym gameplayem. Chłopiec

ma do dyspozycji jedynie kilka podstawowych ruchów w trakcie sekcji platformowych, z czasem zyska też pewne zdolności manipulowania otoczeniem, jednak wszystko w tajemniczym lesie, zarówno otoczenie, jak i przeciwnicy, bardzo się stara, by go zabić. Charakterystyczne dla gry są dość brutalne sceny śmierci protagonisty, nieco stonowane czarno-białą stylistyką. Limbo, choć jest grą stosunkowo krótką, zostawia po sobie niezapomniane wrażenie i do dziś stanowi gratkę dla wielbicieli artystycznych perełek.

Costume Quest

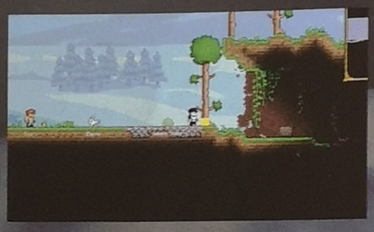
RPG / 2010 / Double Fine Productions

Ocena: 6

Dzieło legendarnego studia Double Fine było idealnym szpilem na jesienne wieczory. Costume Quest rozgrywa się w trakcie Halloween. Jako jeden z bliźniaków wyruszamy na pomoc swojemu porwanemu rodzeństwu. Oczywiście w halloweenowych kostiumach. Na swojej drodze spotkamy również inne dzieciaki biegające od domu do domu i zwerbujemy ich do naszej drużyny.

Costume Quest jest prostym, acz uroczym erpegiem z turowym systemem walk (ale z obecnymi też elementami QTE). Podróżujemy od lokacji do lokacji i walczymy z różnorakimi maszkarami. W trakcie walki nasza drużyna dzieciaków zamienia się w prawdziwe wersje bohaterów, w których się przebrały. Na przykład postać w stroju robota zamieni się właśnie w niego i będzie miała odpowiadające mu skille. W międzyczasie rozwijamy postać i zdobywamy nowe elementy strojów, a za różne rzeczy płacimy – a jakże! – cukierkami. Gra nie próbuje na siłę komplikować spraw – jest po prostu relaksującą przygodą z fajną stylistyką oraz dobrym humorem wrzucającym co i rusz banana na twarz. Zaskarbiła sobie serca graczy i doczekała się sequela.

Nie zestarzała się jednak najlepiej. Dziś stylizowana grafika 3D wydaje się mocno uproszczona, system walki nie oferuje większego wyzwania, zaś całość jest bardzo krótka jak na standardy turowego RPG-a.



Terraria

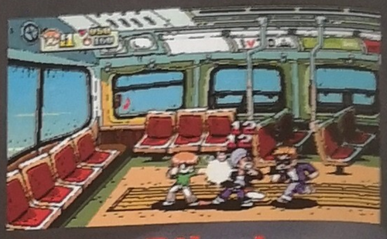
Przygodowa / 2013 / Re-Logic

Ocena: 9-

Niech Was nie zmylą 16-bitowa grafika i muzyka przywołująca na myśl najlepsze hity ery SNES-a. Terraria to w pewnym sensie gra monumentalna, z gigantycznymi pokładami możliwości, a co za tym idzie – grywalności. Ta stworzona przez zaledwie trzech ludzi produkcja 2D łącząca elementy eksploracji, budowania, walki, survivalu i craftingu okazała się jedną z najlepiej sprzedających się gier w historii.

W Terrarii zawsze trafiamy do ogromnego, proceduralnie generowanego świata, który staje się naszym placem zabaw. Nasz drobny, pikselowy ludzik zaczyna od zera, zaś z biegiem czasu zdobywa nowy, potężny sprzęt, wydobywa cenne materiały, konstruuje kolejne budowle (które później mogą być zasiedlone przez NPC-ów) oraz nowe przedmioty i zapuszcza się coraz głębiej w groźny, niezbadany świat. W Terrarii, w odróżnieniu od takich konkurentów jak Minecraft, twórcy położyli większy nacisk na walkę, rzucając naprzeciw nam całą menażerię maszkar, w tym potężnych bossów. Gra zawiera także tryb multiplayer, więc możemy zarówno współpracować z innymi graczami, jak i się z nimi bić.

Czy Terraria bawi tak samo i w 2024 r.? Jak najbardziej! Prosta i przystępna oprawa sprawia, że wprawdzie gra nie oszołomi wizualiami, za to jest przejrzysta i można w nią grać praktycznie na wszystkim. Jej ponadczasowy pomysł na rozgrywkę oraz swoisty urok sprawiają, że trudno się od niej oderwać.



Scott Pilgrim vs. The World: The Game

Bijatyka chodzona / 2010 / Ubisoft Montreal

Ocena: 7

Wspaniały beat 'em up oparty na znanej serii komiksów, pełen wdzięku, dobrej akcji i ciekawych systemów. Scott Pilgrim vs. The World został stworzony przez Ubisoft w czasach świetności firmy, która wówczas nie stroniła od eksperymentowania z grami o mniejszych budżetach. Tak, Scott Pilgrim nie jest indykiem sensu stricto, jednak bije w nim wielkie indycze serce!

W grze wcielamy się, rzecz jasna, w tytułowego Scotta, ale możemy grać również w kooperacji z trzema graczami, którzy wówczas wchodzą w skóry pozostałych bohaterów serii. Naszym zadaniem jest pokonanie siedmiu byłych chłopaków Ramony na siedmiu dostępnych poziomach. Grywalni bohaterowie mają do dyspozycji różne techniki, a w trakcie co-opa mogą wykonywać łączone ataki. Levele dostępne w grze również są różnorodne i można na nich korzystać z broni i elementów otoczenia. System Scott Pilgrim vs. The World pozwala na zdobywanie doświadczenia (dzięki któremu zwiększamy wachlarz umiejętności postaci) oraz monet, za które w sklepach kupimy przedmioty jednorazowe i takie, które zwiększają nasze statystyki.

Gra Ubisoftu urzeka dzięki komiksowemu stylowi oraz świetnej animacji. To nostalgiczna podróż do czasów klasycznych beat 'em upów, uczciwie trzeba jednak przyznać, że dziś już nie robi takiego wrażenia, bo gatunek od czasu premiery Scotta Pilgrima przeżywa renesans i przyniósł nam jeszcze lepsze perełki pokroju Streets of Rage 4 czy River City Girls.

Fez

Platformowa, logiczna / 2014 / Polytron

Ocena: 9+

Dzięki dokumentowi „Indie Game: The Movie" Fez podobnie jak jego designer – Phil Fish – osiągneli w branży status kultu, jeszcze zanim gra trafiła do dystrybucji. Ale dzieło, które stworzył Fish i pozostali deweloperzy z Polytron Corporation, i bez wcześniej nakręconego rozgłosu byłoby w stanie zawładnąć sercami graczy oraz krytyków.

Fez to niesamowicie pomysłowe połączenie platformera 2D i gry logicznej, w którym główny bohater, uroczy stworek o imieniu Gomez, dzięki czapce fez odkrywa, że jego dwuwymiarowy świat można... obracać. Tym oto sposobem Gomez zyskuje świadomość rzeczywistości trójwymiarowej, co w jego płaskim świecie było dotychczas niemożliwe. Ma to bardzo istotne konsekwencje gameplayowe oraz fabularne. Każdy dwuwymiarowy poziom w Fezie można bowiem obracać w lewo lub prawo, dzięki czemu nasz bohater uzyskuje dostęp do wcześniej nieosiągalnych miejsc oraz jest w stanie rozwiązywać coraz bardziej skomplikowane puzzle środowiskowe.

Gra Phila Fisha to wzorcowy przykład nieszablonowego podejścia do game designu oraz przekraczania granic w klasycznych mechanikach gier wideo. Przy tym wszystkim Fez jest jednocześnie pełnym wdzięku przygodowym platformerem, który przywołuje ducha takich klasyków jak seria Dizzy z końca lat 80. Fez zdobył masę nagród i powszechne uznanie. Nawet dziś gra się w to świetnie, ponieważ pomysł na „wyginanie" naszej percepcji oraz zabawa na styku 2D i 3D są ponadczasowe.

Guacamelee!

Metroidvania / 2013 / Drinkbox Studios

Ocena: 8

Pełna uroku, świetnych pomysłów oraz pozytywnej energii metroidvania, która w 2013 r. zadebiutowała na PS3 oraz Vicie, ale dość szybko wzięła szturmem i kolejne platformy.

Bardzo ciekawy w Guacamelee! jest setting oparty na kulturze meksykańskiej oraz kulcie zamaskowanych zapaśników, luchadorów. Otóż wcielamy się właśnie w jednego z nich, Juana. Juan nie jest jednak takim ot, zwykłym luchadorem. Jako prosty farmer zostaje zabity w trakcie próby obrony swojej miłości, Lucity, a następnie obdarowany w krainie śmierci magiczną maską zapaśnika, która robi z niego prawdziwego twardziela! Wraca teraz do świata żywych, żeby odbić swoją ukochaną z rąk złowrogiego kościotrupa Carlosa Calaki i zapobiec jego machinacjom.

Guacamelee! jest doskonale zaprojektowaną gierką, gdzie elementy klasyczne dla metroidvanii takie jak eksploracja rozległego dwuwymiarowego świata i zdobywanie upgrade'ów dających nowe moce oraz dostęp do wcześniej niedostępnych miejsc połączone są z bardzo dobrym systemem walki wręcz. Na uwagę zasługiwała zarówno piękna, kreskówkowa oprawa, klimatyczna meksykańska muza, jak i masa easter eggów i nawiązań do innych gier czy popkultury. Poza tym w jakiej innej grze możemy zamienić się w kurczaka, dzięki czemu przeciśniemy się przez trudno dostępne przesmyki? Guacamelee! doczekało się reedycji na kolejną generację konsol, a nawet sequela. To ponadczasowy szpil, który potrafi bawić nas dzisiaj równie dobrze, jak robił to przed laty.

Minecraft

inna / Mojang Studios / 2013

Ocena: 10

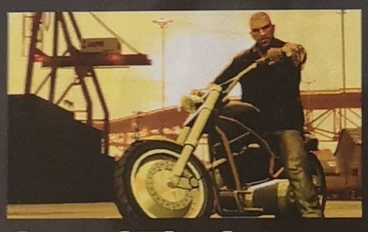
Minecraft indykiem?! Ten Minecraft? Najlepiej sprzedająca się gra w historii, klejnot koronny w portfolio giganta pokroju Microsoftu? Tak – choć dziś, zważywszy na kontekst, ciężko to sobie wyobrazić – ta produkcja narodziła się w głowie jednego człowieka, szwedzkiego wizjonera Markusa „Notcha" Perrsona. Wprawdzie, gdy Minecraft lądował już w 2013 r. jako port na PlayStation 3, dosłownie wszyscy wiedzieli, co to za gra i nikt nie mógłby wymienić jej jednym tchem z innymi indykami. Mimo to jest faktem, że w tamtych czasach (przed wykupieniem IP przez Microsoft) wciąż jeszcze była to w dużej mierze niezależna produkcja.

A o samym Minecrafcie trudno napisać cokolwiek, co już nie zostało napisane. Unikalny koncept gry polega na jej strukturze. Świat ów jest zbudowany z sześciennych bloków i można z nich stworzyć dosłownie wszystko. To tak, jakbyśmy układali klocki Lego, z tym że w wirtualnym, proceduralnie generowanym świecie i bez wielu ograniczeń, które mamy w rzeczywistości. Minecraft ma własną logikę świata oraz swoisty ekosystem, jak również wiele różnych warstw i wymiarów. Pozwala graczom na nieskrępowaną kreatywność (jeśli gramy w trybie kreatywnym) lub dorzuca w trybie survivalu wyzwania w postaci konieczności zbierania pożywienia i surowców, przetrwania trudnych warunków i pokonywania przeciwników. Oczywiście wszystko to z możliwością grania z innymi. Minecraft od czasu swego debiutu również na konsolach rozrósł się do prawdziwego kulturowego fenomenu. I jest najlepszym przykładem na to, że wciąż dobry pomysł jednego człowieka może pobić na głowę megaprodukcje AAA tworzone przez armię korpoludzi. **Rozbo**

NETWORK

Najlepsze DLC

Start PlayStation Network to kluczowy moment w całej historii marki. Te miliony kont mogły się komunikować, wymieniać doświadczeniami i grać online. Dla twórców software'u oznaczało to nowe możliwości. Wraz ze startem sieci Bethesda wrzuciła niesławną zbroję dla konia, pierwsze DLC, o którym było głośno rzekł: „Zbroja dla konia nie była zła". Słowa te wybrzmiewają trochę inaczej, gdy cyfrowe sklepy napęczniały od płatnych skórek. Dlaczego o tym piszę? Ta memiczna zbroja była zalążkiem cyfrowej dystrybucji. Pojawiły się jednak także fabularne dodatki dla kasowych hitów. Nierzadko redefiniowały popularność danej gry. W obliczu gwałtownego wzrostu kosztów produkcji stały się one niezbędnym ogniwem finansowej stabilności dla niejednego studia. Dla graczy były wybornym uzupełnieniem. Przeczytajcie co nieco faktów o odpłatnych, choć wartych każdego grosza bonusach, z których niejeden wydawca spłodziłby produkt za pełną cenę. Są już leciwe, choć wciąż treściwe.



Grand Theft Auto: Episodes from Liberty

2009 / Rockstar

Znów oni. Znów Rockstar. Nie powinno to nikogo dziwić. Autorzy serii Grand Theft Auto i Red Dead Redemption wyznaczyli nowe standardy w aspekce kreacji autentycznych bohaterów. Po zamknięciu historii Nico Belica półświatek Liberty City żył własnym życiem i opowieściami. PlayStation 3 otrzymało dodatkową zawartość z rocznym opóźnieniem, a pewien przedstawiciel Sony zadrwił z działań konkurencji, twierdząc, że owa wyłączność równoważyła się z budżetem niejednej, głośnej wówczas produkcji. Grand Theft Auto: Lost and Damned oraz The Ballad of Gay Tony znakomicie się uzupełniają jako kompilacja dodatków do GTA IV. Johny Klebitz, główny bohater The Lost and Damned, ma w sobie coś z Jacksona Tellera. Wprawdzie Synowie Anarchii pojawili się kilka miesięcy po dodatku, ale te dwie historie zbiegły się w jednym punkcie. „Johnny jest lojalnym członkiem gangu motocyklowego, Lost. Mając świadomość, że klub nie będzie wieczny, Johnny usiłuje sprowadzić grupę na drogę lukratywnych interesów, bez destrukcyjnej, obarczonej przemocą dotychczasowej działalności. Powraca jednak lider, Billy" – tłumaczył Leslie Benzies z Rockstar Games. The Lost and Damned dodało nowe mechaniki do silnika graficznego, lecz prawdziwym motorem napędowym (heh) jest przedstawiona historia i jej bohaterowie. Konflikt narastający pomiędzy Billym a Johnnym przypomina rosnącą waśń Jaxa i Claya z „Synów Anarchii", wybornego serialu w reżyserii Kurta Suttera. Po motocyklowej eskapadzie przyszła pora mafijnej ballady. The Ballad of Gay Tony nie cechowała już taka mnogość nowych mechanik. Gracz wcielał się w Louisa, natomiast tytułowy Tony i tak był gwiazdą programu. Louis często ratuje Tony'ego z rąk mafijnych wierzycieli, a z pomocą przychodzą mu kompani – Armando oraz Henrique. Anthony „Gay Tony" Prince to magnat, właściciel nocnego klubu, który zdążył zadłużyć się u Ancelottich i nie tylko. W rzeczonym dodatku pojawiły się nowe aktywności. Jedną z bardziej interesujących były Drug Wars, czyli wojny narkotykowe. Bynajmniej nie był to patent rewolucyjny, ponieważ wpadli na niego już autorzy Grand Theft Auto: Chinatown Wars. Do listy dopiszmy jeszcze triatlon. The Ballad of Gay Tony jest przede wszystkim opowieścią o wielkiej kradzieży diamentów, aby nasz dłużnik mógł się wykupić.

Far Cry 3: Blood Dragon

2013 / Ubisoft Montreal

Far Cry 3 to arcyciekawy mariaż gatunków. Historia Jasona Brody'ego, bananowego chłopca zmieniającego się w wytatuowanego twardziela obładowanego bronią, wkupiła się w łaski graczy. Mieszanka gry akcji, sandboksa i trochę RPG-a wsparta solidnym marketingiem i postacią watażki, Vaasa Montenegro, była skazana na komercyjny sukces. By jednak nie popadać w narracyjny schemat, pewnego dnia Dave Evans, jeden z autorów Assassin's Creed III, pomyślał o „zmartwychwstaniu ery VHS" i zaproponował odmienny, celujący w wajb lat 80. scenariusz. Szefostwo przyjęło ten pomysł i stało się Far Cry 3: Blood Dragon. Wiecie, co jest tutaj abstrakcją? Blood Dragon, choć na każdym metrze kwadratowym hołduje latom 80., to dzieje się w dystopijnnym świecie 2007 r. Rex „Power" Colt jako typ amerykańskiego superżołnierza w pogoni za zemstą niszczy wszystko, co stanie mu na drodze. W tej roli wystąpił Michael Biehn, czyli słynny Kyle Reese z „Terminatora" czy Hicks z „Obcego: Decydującego starcia". Systemowo to wciąż Far Cry 3, lecz wzbogacony o nowe animacje. Użyteczność silnika graficznego Dunia 2 wspięła się na wyższy level. Stylistyka i gameplay idą świetnie w parze. Pomimo odtwarzania koncepcji rozgrywki kartą przetargową Blood Dragon jest sposób prezentacji. Ciężko się w tym swojskim

klimacie nie zakochać. Tęsknisz za solidną akcją z czasów VHS? Włącz Blood Dragon i sam weź w niej udział. Zwłaszcza że rozszerzenie jest dystrybuowane jako samodzielne wydawnictwo i do uruchomienia nie wymaga podstawowej wersji gry.

Resident Evil 5: Lost in Nightmares

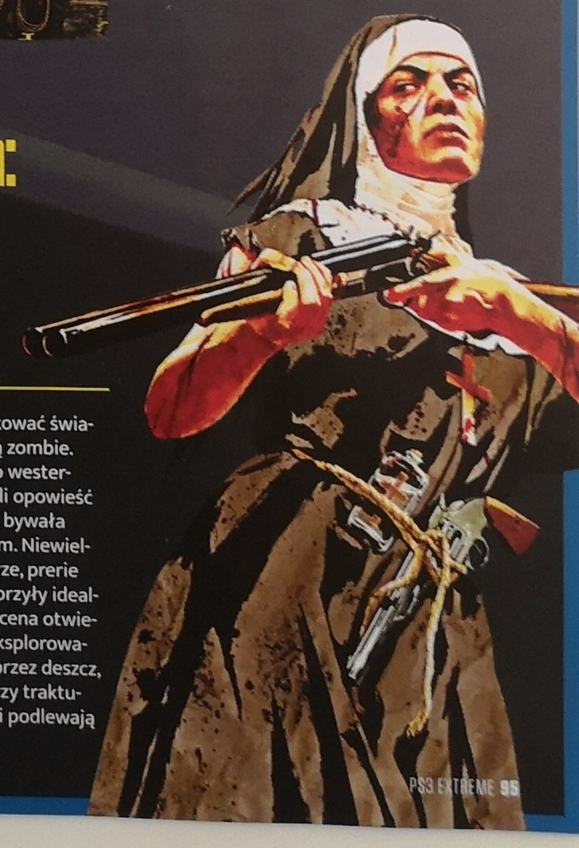
2010 / Capcom

Bazowa edycja RE5 okazała się na tyle gorąca, że fani poczuli się spragnieni dawnego horroru obecnego w grach legendarnego cyklu. Jun Takeuchi zlecił wypełnienie fabularnej luki związanej z absencją Jill Valentine, Weskerem i prawdziwym prezydentem zła, Oswellem E. Spencerem. Lost in Nightmares stosuje kultowy motyw rezydencji położonej w puszczy, jak niegdyś tej leżącej w górach Arklay. Chris i Jill wspólnymi siłami docierają do miejsca zamieszkania jednego z ojców założycieli korporacji Umbrella. „Korby, pokrętła, co jest nie tak z tym gościem?" – pyta Chris swoją wieloletnią partnerkę. Scenariusz opiera się na eksploracji kolejnych pomieszczeń, a wystrój posiadłości niemal całkiem pokrywa się z tą, w której Barry Burton skasował pierwszego żywego trupa swym magnum 44. Zapomnij jednak o zombie. Para byłych członków S.T.A.R.S. zmierzy się z chmarą zakapturzonych mutantów dzierżących masywne topory. Z zombie byłoby tutaj zbyt łatwo. Szkoda, że to w sumie jedyny rodzaj przeciwnika grasujący w rezydencji. DLC nie stroni zaś od easter eggów, a herosi wymieniają się wspomnieniami z pierwszego RE. Specjalny występ zalicza także Albert Wesker. Dodatek umożliwia uruchomienie statycznych kamer, co nadaje treści wręcz nostalgiczny urok podczas eksploracji. Po upalnej kampanii w fikcyjnej wiosce Kijuju Resident Evil 5: Lost in Nightmares gwarantuje powrót do dawnych obyczajów w nowożytnej formie.

Red Dead Redemption: Undead Nightmare

2010 / Rockstar Games

Dan Houser nie chciał infekować świata Grand Theft Auto plagą zombie. Uznał, że żywe trupy pasują do westernu. Red Dead Redemption, czyli opowieść o zemście i próbie odkupienia, bywała bardzo klimatycznym pastiszem. Niewielkie miasteczka, liczne cmentarze, prerie i cała dzikość tego świata stworzyły idealne warunki dla nieumarłych. Scena otwierająca dodatek rozpala chęć eksplorowania mapy zalewanej nie tylko przez deszcz, lecz także przez zombie. Autorzy traktują esencjonalnie każdą dramę i podlewają sarkazmem. Jak w podstawowej opowieści Undead Nightmare przesiąknięte jest randomowymi sytuacjami. Bohater, John Marston (w tej roli ponownie prześwietny Rob Wiethoff) podczas konnej podróży spotka ocalałych, niedoszłych filmowców pragnących udokumentować lokalną apokalipsę oraz NPC-ów zmieniających się w martwe zło, co nierzadko komentuje „Twoim lekarstwem będzie kulka w głowę". Rockstar bawi się tutaj i konwencją, i dialogami. John przywita się również ze starymi znajomymi. Undead Nightmare prócz martwej plagi pożerającej wszystko dookoła w stopniu równym podstawce daje pokłady czystej, nieskrępowanej satysfakcji płynącej ze strzelania. Houserowie wiedzieli, że dzięki kluczowej mechanice, Bull's Eye, odstrzeliwanie nieumarłych trucheł zda egzamin. Te zombie wyjęto z horrorów lat 70., prosto z pierwszych filmów Romero, i nadano im szereg kontekstowych animacji. Poruszają się stadnie, choć widok włóczącego się trupa w pobliżu opuszczonej chatki to obraz lepszy niż w samym „The Walking Dead". Świat ten, choć spętany śmiercią, i tak ożywał na ekranie. Undead Nightmare pojawiło się również jako samodzielne wydawnictwo. I słusznie, bo to coś więcej niż DLC. Perła w swojej klasie. **Grabarczyk**

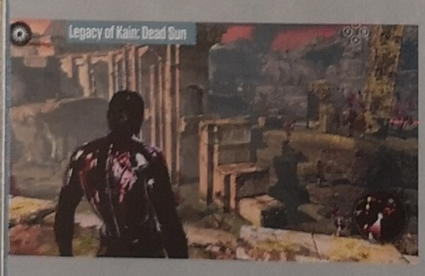


POGRZEBANE ZA ŻYCIA

Praktycznie każda konsola może się pochwalić cmentarzyskiem, na którym pochowane są nigdy niewydane produkcje. W przypadku PlayStation 3 to wręcz cała nekropolia.

Legacy of Kain: Dead Sun

Gdy Crystal Dynamics zostało oddelegowane do tworzenia kolejnej odsłony Tomb Raidera, a Amy Hennig, scenarzystka i reżyserka Legacy of Kain, przeniosła się do Naughty Dog, nad serią zebrały się czarne chmury, co poskutkowało anulowaniem Legacy of Kain: The Dark Prophecy. Nadzieje fanów odżyły w roku 2009, gdy Square Enix kupiło Eidos, a Climax Studios, twórcy Silent Hill: Shattered Memories, dostali propozycję stworzenia nowej odsłony przygód Kaina. Wydawca wymusił na twórcach zastąpienie Kaina innym bohaterem i przeniesienie akcji na długo po wydarzeniach z Soul Reavera i Legacy of Kain: Defiance. Tym samym do historii szóstej odsłony serii wprowadzono nowe postacie – wampira Geina i człowieka Ashera – których losy miały się przecinać podczas wędrówki po mrocznej krainie Nosgoth. Tytuł miał mocno odwoływać się do religii i Starszych Bogów, a Square Enix chciało również, aby gra zawierała tryb sieciowy, którego opracowanie zlecono innemu zespołowi (Psyonix). Dobry plan na katastrofę, prawda? Mimo iż zabezpieczono budżet na poziomie produkcji AAA, a do pracy w sesjach motion capture zaprzęgnięto aktorów wybranych podczas castingu, trzy lata poszły do piachu. „Dead Sun nie było odpowiednią grą we właściwym czasie" – tłumaczyło Square Enix, wypinając cztery litery na lincz fanów. Nie pomógł specjalnie fakt, że planowany tryb dla wielu graczy przekształcono w tytuł free-to-play o nazwie Nosgoth, bo jak na ironię tytułowi również ukręcono łeb zaraz po beta-testach.



Agent

Gra legenda. Gdy w 2007 r. podczas konferencji na E3 Sony zapowiedziało, że twórcy GTA pracują nad nową grą na wyłączność PS3, zachwytom nie było końca. To miał być tytuł, który „zdefiniuje gatunek" i „będzie możliwy do realizacji tylko na PS3". W kolejnych latach dorzucano obietnice do koryta, a gwarancją jakości miał być osobisty nadzór nad projektem współzałożycieli Rockstar Games – Sama i Dana Houserów. Akcja Agenta miała rozgrywać się w czasie zimnej wojny pod koniec lat 70., stawiając na takie zagadnienia jak kontrwywiad, szpiegostwo czy zabójstwa polityczne. Lata leciały, emocje stygły, a na E3 2011 Jack Tretton, ówczesny prezes SCEA, nie był już nawet pewien, czy Agent faktycznie będzie exclusivem na PS3. Tym sposobem dochodzimy do premiery PS4 i... odnowienia przez Rockstar praw do marki Agent. Mimo iż jeszcze przez chwilę w firmie działały dwa zespoły odpowiedzialne za rozwój Agenta i nowej odsłony GTA, w pewnym momencie pierwszą ekipę przerzucono do prac nad piątą odsłoną „Wielkiej Kradzieży Samochodów". Gwóźdź do trumny wbito zaś w 2018 r., gdy Rockstar porzucił prawa do marki. Cóż, zawsze pozostaje nam Agent Amstrong na PSX-a...

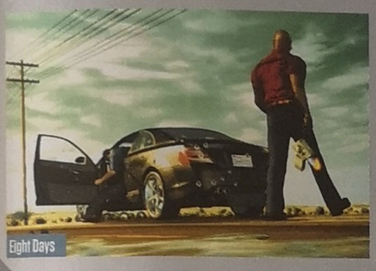
Fortress

Oto smutna historia małego studia, które zderzyło się z korporacyjną machiną. Założona przez Bo i Ulfa Anderssonów szwedzka firma Grin pracowała nad ambitną grą RPG akcji w nordyckich klimatach, szukając potencjalnego wydawcy. Projekt wpadł w oko Yoichiemu Wadzie, ówczesnemu prezesowi Square Enix. Wpadł to zresztą mało powiedziane, bo Japończycy zaproponowali Szwedom, by Fortress stało się spin-offem Final Fantasy XII. Tytuł nie tylko przerzucono do świata Ivalice, ale uczyniono go też kontynuacją Final Fantasy XII: Revenant Wings, opowiadając o magicznej fortecy zaprojektowanej do obrony świata przed morskim królem Loemundem, który odradzał się co 10 tysięcy lat. Plan był taki, by ponownie zebrać całą ekipę głównych bohaterów dwunastki z Baschem, Ashe, Balthierem, Vaanem i Penelo na czele. Tyle że Square Enix nie zapłaciło Grinowi przez kilka miesięcy choćby złamanego grosza z umówionych 16,5 mln dol., a po słabym przyjęciu gier Szwedów – choćby Terminator Salvation i Wanted: Weapons of Fate – zaczęły się schody. Square Enix mimo wcześniejszych ustaleń zażądało zmiany elementów nordyckich na te bliższe serii Final Fantasy, w końcu zmiany uznało za niewystarczające, oznajmiając, że kamienie milowe nie zostały zrealizowane. Co innego mówili właściciele studia, ale przez brak funduszy nie mieli nawet środków na wytoczenie Square Enix procesu. Niedługo potem deweloper ogłosił upadłość... kasując również swoje wszystkie projekty.

The Witcher: White Wolf

Przykład tego, że nawet wykupiona okładka w PSX Extreme i obszerna zapowiedź gry nie gwarantują tego, że zostanie ona wydana. Konsolowa wersja pierwszego Wiedźmina nie miała być zwykłym portem. To zbudowana od podstaw na silniku DaVinci francuskiej firmy Widescreen Games produkcja z nowym systemem rozwoju postaci (sześć stylów, pięć znaków magii), rozbudowaną fabułą, systemem walki i dialogami, ulepszoną SI, konsolowym interfejsem, nowymi animacjami stworzonymi za pomocą motion

Heavenly Sword miało doczekać się sequela.

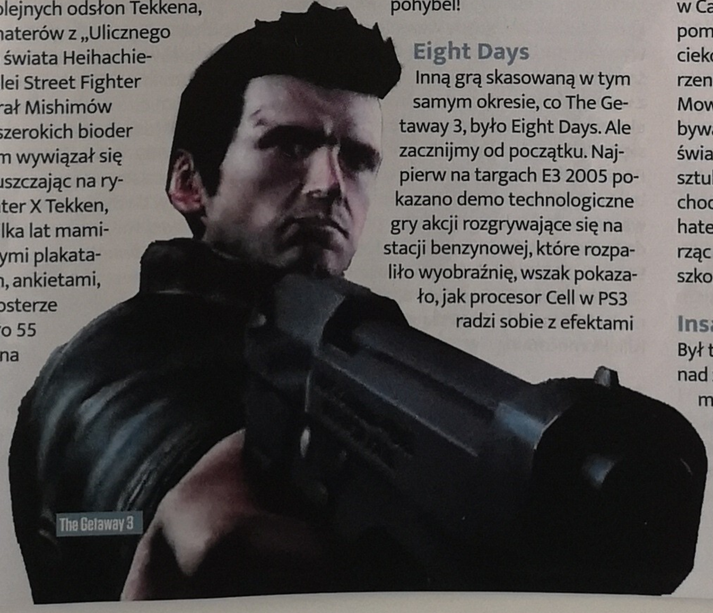

Eight Days

The Witcher: White Wolf

capture, wykorzystaniem kontrolera Sixaxis do gry w kości, a nawet nową muzyką. O co poszło? No przecież wiadomo o co. W 2009 r. gruchnęła wiadomość, że Francuzi wstrzymali produkcję gry z powodu opóźnień w płatnościach od CD Projekt. Polacy mieli swoją wersję – to Francuzi nie dotrzymywali ustalonych terminów, a jakość produkcji nie była zadowalająca. Dobrze chociaż, że część pomysłów przeniesiono do drugiej części Wiedźmina, a remake jedynki powstaje obecnie w studiu Fool's Theory.

Tekken X Street Fighter

Gdy Namco Bandai i Capcom ogłosiły, że powstaną dwie gry zrzeszające uniwersa konkurujących od lat bijatyk, fani mieli mokre galoty. Tekken X Street Fighter miało hulać na silniku 3D kolejnych odsłon Tekkena, przenosząc bohaterów z „Ulicznego Wojownika" do świata Heihachiego i spółki, z kolei Street Fighter X Tekken zabierał Mishimów do świata 2D i szerokich bioder Chun Li. Capcom wywiązał się z zadania, wypuszczając na rynek Street Fighter X Tekken, Namco przez kilka lat mamiło fanów pięknymi plakatami z Ryu i Jinem, ankietami, kto ma być w rosterze (do wyboru było 55 postaci z Tekkena i 66 ze Street Fightera), a nawet wrzucając Akumę jako grywalną postać do gry Tekken 7: Fated Retribution, by w 2016 r. ogłosić wstrzymanie prac nad grą. Gdy odłączano jej prąd, była gotowa w zaledwie 30%.


The Getaway 3

The Getaway 3

Nowa odsłona serii The Getaway została zademonstrowana w maju 2005 r. na targach E3, choć techniczne demo przedstawiające słynne londyńskie Piccadilly Circus nie pochodziło bezpośrednio z gameplayu. Chodziły plotki, że tytuł zabierze nas do Amsterdamu, Sony szukało nawet wytwórni filmowej, która zekranizuje scenariusz do trójki, ale brak zainteresowania sprawił, że zmieniły się priorytety. Grę zabiły... EyeToy, SingStar, EyePet oraz Phil Harrison, który zastąpił Shuhei Yoshidę na stanowisku prezesa SCE, robiąc projektowy remanent. Na pohybel!

Eight Days

Inną grą skasowaną w tym samym okresie, co The Getaway 3, było Eight Days. Ale zacznijmy od początku. Najpierw na targach E3 2005 pokazano demo technologiczne gry akcji rozgrywające się na stacji benzynowej, które rozpaliło wyobraźnię, wszak pokazało, jak procesor Cell w PS3 radzi sobie z efektami wizualnymi i fizyką. Rok później potwierdzono tytuł gry, pokazując rewelacyjnie wyglądający gameplay, który większość redakcji uznało za ściemę w CGI. Tytuł odwoływał się do akcji rozgrywającej się w ciągu ośmiu dni w ośmiu różnych stanach. Gra miała zawierać również prawdziwy zegar i możliwość wyboru pomiędzy „dobrą" i „złą" postacią, których drogi miały się zejść w finale. Tytuł anulowano, bo Sony celowało już wówczas w produkcje z obsługą trybów sieciowych. A przynajmniej taka jest oficjalna wersja.

Heavenly Sword 2

Tak, Heavenly Sword mimo średniej 79% na Metacriticu miało powrócić. Sony zleciło stworzenie kontynuacji już nie Ninja Theory, ale swojemu wewnętrznemu studiu w Cambridge, choć dość szybko się z tego pomysłu wycofało. Sequel według przecieków miał rozgrywać się 10 lat po wydarzeniach z jedynki i stać się... sandboksem. Mowa o otwartym świecie, możliwości zdobywania nowego uzbrojenia, punktach doświadczenia, a nawet naukach wschodnich sztuk walki. Brzmi jak Jade Empire, choć jeśli chodzi o sandboksową koncepcję z rudą bohaterką, Sony poniekąd ją zrealizowało, tworząc lata później serię Horizon. I tylko Nariko szkoda...

Insane & Sundown

Był taki moment, że media rozpływały się nad zaangażowaniem w gry wideo Guillermo del Toro, reżysera odpowiedzialnego za takie filmy jak „Labirynt fauna" czy „Kształt wody". Opracowywane przez Volition i THQ Insane miało być przełomowym, chorym survival horrorem

kwestionującym naszą moralność i czerpiącym garściami z Lovecrafta. Ba, miało być trylogią, ale ostatecznie projekt anulowano, a prawa do gry przeszły na reżysera, który schował je do szuflady. Fakt, że pół roku później THQ ogłosiło upadłość, nie jest pewnie przypadkowy. Z kolei w Sundown, które miał wydać Ubisoft, del Toro obiecywał świat po apokalipsie, walkę z zombie i rozrywkę na modłę Left 4 Dead. Tu również „nie pykło". Na pocieszenie można dodać, że na branży gier sparzyli się też inni filmowcy jak Michael Bay, Peter Jackson czy Zack Snyder, a del Toro ostatecznie ogrzał się w blasku mistrza Kojimy, dostając rolę w Death Stranding!

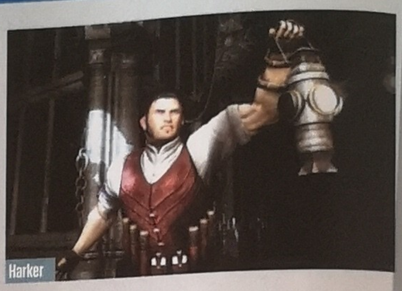
Omikron: Karma

Pamiętacie czasy, gdy David Cage uchodził za growego celebrytę i mentora? Można powiedzieć, że jego chrztem była futurystyczna przygodówka Omikron: The Nomad Soul, za ścieżkę dźwiękową do której odpowiadał sam David Bowie. Quantic Dream pracowało nad sequelem gry, który miał bardzo mocno poruszyć tematy techno-religijnego społeczeństwa, fuzji człowieka i maszyny oraz dążenia ludzkości do pozbycia się fizycznych ograniczeń, ale plany pokrzyżowało... Heavy Rain. Studio nie miało zasobów, aby pracować nad dwoma tytułami jednocześnie, a przelew z Sony zapewne dopełnił formalności.

The Ripper

Po sukcesie Dead Space studio Visceral Games postanowiło podnieść poprzeczkę kontrowersji i mroku jeszcze wyżej, tworząc grę o Kubie Rozpruwaczu. Gracz nie miał jednak mordować prostytutek, tylko walczyć z wampirami zamieszkującymi ulice, szpitale i kanały wiktoriańskiego Londynu. Wampiry nawiązywały do rzeczywistych ofiar Kuby Rozpruwacza, a na potrzeby gry miały zostać odtworzone rzeczywiste sceny morderstw. Grubo, prawda? Grubo. Do tego na swojej drodze mieliśmy spotykać inne prawdziwe postacie jak choćby Nikolę Teslę, naszego specjalistę od broni. Gra wywołała ogromne kontrowersje, wszak z niestabilnego psychicznie mordercy czyniła bohatera. W dodatku studio pracowało już nad Dead Space 2, a The Ripper i tak miał być mniejszym projektem wydanym tylko cyfrowo. Produkcja była już podobno praktycznie gotowa, ale uznano, że porzucenie tytułu będzie bardziej opłacalne niż wprowadzenie go na rynek w oparach negatywnego PR-u. Część komponentów próbowano jeszcze przerzucić do równolegle powstającego Blood Dust (sieciowy shooter), ale ten projekt również zdechł.

The Ripper


Harker

Insane

THEY

Harker

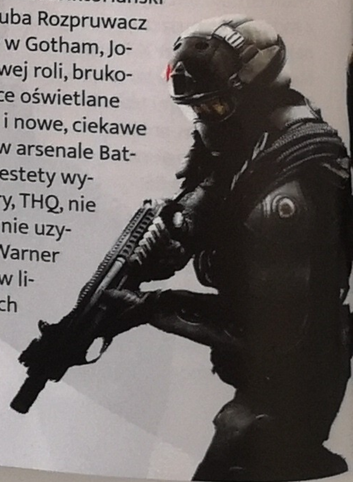
Było sobie kiedyś takie studio jak The Collective, które trzepało gry na licencjach, że wspomnę choćby Buffy the Vampire Slayer, The X-Files: Resist or Serve czy Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Ekipa wpadła na ambitny pomysł, aby swoją kolejną produkcję oprzeć na motywach powieści Brama Stokera i wysmażyć survival horror z wampirami. Jednak zamiast bezmyślnej młócki tytułowy Harker miał być jak Sherlock Holmes – tropić kolejne wampiry, wykorzystując zebrane poszlaki, badając zwłoki ofiar i korzystając z narkotycznych wizji, mieszając krew zamordowanych z różnymi lekami. Każdy wampir miał być wyzwaniem, a śledztwo zwieńczała bezpośrednia, krwawa konfrontacja z wrogiem z wykorzystaniem przyrządów bolesnej eksterminacji. Na mapie miały przewinąć się tak klimatyczne miejsca jak Londyn, Paryż, Budapeszt czy Karpaty, a w planach był też tryb sieciowy w formule łowcy vs. wampiry. W finalizacji projektu przeszkodziła zapewne fuzja The Collective z Shiny Entertainment, co dało życie nowej firmie – Double Helix Games. Od horroru daleko nie uciekli, bo ich pierwszą grą było... Silent Hill: Homecoming.

THEY

Tworzona przez studio Metropolis Software produkcja padła ofiarą samego Wiedźmina. Niedługo po zakupie Metropolis przez CD Projekt zapadła decyzja o skasowaniu THEY i przerzuceniu wszystkich sił do ekipy pracującej nad Wiedźminem 2: Zabójcami królów. A trochę szkoda, bo futurystyczna strzelanka science fiction z widokiem FPP miała wrzucić nas w skórę brytyjskiego żołnierza, który walczy z rasą obcych skrywających się w powłokach maszyn i robotów. Zniszczalne otoczenie, możliwość modyfikacji broni i współpraca z Jackiem Dukajem, autorem takich książek jak „Lód" czy „Imperium chmur", miały być gwarantem sukcesu. Na próżno. Jak widać, Geralt zabija nie tylko strzygi i utopce.

Gotham by Gaslight

Nieodżałowany projekt. Całość bazowała na komiksie DC, w którym bohaterowie zostają umieszczeni w alternatywnej linii czasu, dokładnie w steampunkowej Europie roku 1889. Wiktoriański klimat, Kuba Rozpruwacz szalejący w Gotham, Joker w nowej roli, brukowane ulice oświetlane lampami i nowe, ciekawe gadżety w arsenale Batmana. Niestety wydawca gry, THQ, nie był w stanie uzyskać od Warner Bros. praw licencyjnych i Gacka zako-



Prey 2

TimeSplitters 4

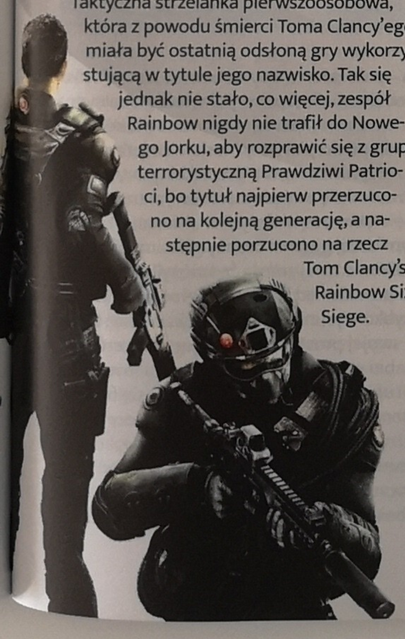
Brothers in Arms: Furious 4

Gotham by Gaslight

pano. Podobnie zresztą jak inną grę z jego udziałem – Batman: The Dark Knight – składankę w otwartym świecie opartą na filmie Christophera Nolana. EA straciło podobno przez opóźnienia i ostateczne anulowanie projektu 100 mln dol., prawa do marki wróciły do Warner Bros., które następnie stworzyło uznaną przez graczy serię Batman: Arkham. W przyrodzie nic nie ginie.

Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

Taktyczna strzelanka pierwszoosobowa, która z powodu śmierci Toma Clancy'ego miała być ostatnią odsłoną gry wykorzystującą w tytule jego nazwisko. Tak się jednak nie stało, co więcej, zespół Rainbow nigdy nie trafił do Nowego Jorku, aby rozprawić się z grupą terrorystyczną Prawdziwi Patrioci, bo tytuł najpierw przerzucono na kolejną generację, a następnie porzucono na rzecz Tom Clancy's Rainbow Six Siege.



Prey 2

Drugą odsłonę Prey najpierw zapowiedziało 3D Realms, potem zaś po przejęciu praw do marki ogłoszenie zremasterowała Bethesda, zapowiadając zmiany głównego bohatera, bardziej otwarty świat i zbroję dla konia. Dalej będzie już mniej radośnie. Mimo iż według twórców gry ze studia Human Head była to „jedna z najlepiej wyglądających gier ówczesnej generacji konsol", Bethesda uważała, że tytuł „nie spełnia standardów jakości". Niedługo potem Human Head odrzuciło ofertę kupna studia przez Bethesdę, pokazując korporacyjnego fucka i wstrzymując prace nad Prey 2. Gdy skończył się termin ważności umowy obu firm, Bethesda podobno przekazała Prey 2 najpierw w ręce Obsidian Entertainment, a następnie pod skrzydła Arkane Studios, które kończyło właśnie Dishonored. Studio spuściło w klozecie cały wcześniejszy dorobek Human Head, chcąc zaprojektować Prey 2 jako duchowego następcę System Shocka, ale ta telenowela nie mogła skończyć się dobrze. A w sumie skończyła, bo choć żadna z wizji nie została do końca zrealizowana, to w 2017 r. doczekaliśmy się udanego rebootu Prey (już na kolejną generację konsol), które wzięło na bary właśnie Arkane.

Brothers in Arms: Furious 4

Ubisoft rękoma Gearbox Software, twórców Borderlands, chciał zaproponować luźną kontynuację Brothers in Arms, zamieniając realistyczne podejście do II wojny światowej na fikcyjną jednostkę składającą się z czterech postaci, w tym niezrównoważonego psychicznie Irlandczyka posługującego się paralizatorem. Styl a la Quentin Tarantino chyba nie zażarł, bo Ubisoft porzucił markę, a Gearbox uznał, że nie będzie to kolejne Brothers in Arms, tylko po prostu Furious 4. To zresztą też nie wyszło, grę anulowano, a wiele elementów przeniesiono w spadku do innej gry Gearbox – Battleborn. Transplantologia stosowana.

TimeSplitters 4

TS4 zapowiedziano, prezentując obrazek parodiujący logo Gears of War, czyli głowę małpy w zębatym kole. Potem było darcie łacha z Master Chiefa (również z głową małpy) i Need For Speeda, a na deser zaserwowano znaną z serii postać Jo-Beth Casey przebraną za zakonnicę, która kroiła zombie piłą łańcuchową. I to tyle. Gdy twórców gry, Free Radical, kupił Crytek, projekt zapewne ubito, zanim złożył jaja. Tytuł miał podobno działać na silniku kaprawego Haze, więc może studio oszczędziło nam po prostu bólu i cierpienia. **Roger**

KTOKOLWIEK WIDZIAŁ...

Skasowanych gier na PS3 było oczywiście więcej. Regularnie topiono kasę choćby w produkcjach próbujących wykorzystać znane licencje jak The Lord of the Rings: The White Council (EA), Highlander: The Game (Eidos), Dirty Harry (Warner), The Avengers (THQ), TMNT (Ubisoft), SIN CITY (IR Gurus) czy The Outsider (Frontier Developments), które w próbie ratunku próbowano przechrzcić na The Bourne Redemption. Było też Steambot Chronicles 2 anulowane przez trzęsienie ziemi w Japonii, a nie brakowało takich wynalazków jak This is Vegas, klona GTA w mieście rozpusty, czy Killing Day, strzelaniny Ubisoftu w stylu „mamy Johna Woo w domu".

PS3 W JAPONII

SKARBY, KTÓRE NIGDY NIE OPUŚCIŁY JEJ GRANIC

Premiera PlayStation 3 zapowiadała rewolucję, która miała na nowo zdefiniować świat gier i wyznaczyć standardy technologicznej przyszłości. Sony postawiło wszystko na jedną kartę, próbując udowodnić, że ich wizja jest warta wysokiej ceny. To wydarzenie wywołało burzę emocji – od zachwytu po kontrowersje. Jak wyglądały pierwsze kroki tej ambitnej konsoli w Japonii?

Japonia była kluczowym polem bitwy dla debiutującej PS3, ale premiera konsoli nie obyła się bez wyzwań. Od pierwszych zapowiedzi prezentowano ją jako technologiczne arcydzieło. Sony we współpracy z IBM i Toshibą stworzyło procesor Cell, reklamowany jako 75 razy szybszy od Emotion Engine z PS2. Hasło „Witamy w zmianie" (Welcome Chang3) brzmiało jak obietnica przyszłości, ale już pierwsze wrażenia z E3 2005 wzbudziły mieszane emocje. Zamiast zachwytu prezentacja przyniosła konsternację – szczególnie prototyp kontrolera w kształcie bumeranga, który niemal natychmiast stał się przedmiotem kpin. Sytuacji nie poprawiły również kontrowersyjne wypowiedzi Kena Kutaragiego. Na pytanie o wysoką cenę konsoli odpowiedział w sposób, który wielu uznało za arogancki: „Chcemy, aby ludzie pomyśleli: «Będę ciężej pracować, aby móc to kupić»". Wywołał tym falę krytyki, tworząc wizerunek Sony jako marki oderwanej od realiów rynku. Równie pamiętna była prezentacja Genji: Days of the Blade na E3 2006, kiedy producent z kamienną twarzą zapewniał, że to gra „oparta na wydarzeniach historycznych". Gdy na ekranie pojawił się gigantyczny krab (niesławny „a giant enemy crab"), internet nie zawiódł. Komentarze sypały się niczym pociski: „Kraby przejęły Edo?" – ironizowano, tworząc mem, który przetrwał dłużej niż sama gra. Ta prezentacja przeszła do legendy jako jeden z najbardziej niezręcznych występów Sony.

Chaos w sercu Tokio

Gdy 11 listopada 2006 r. PS3 zadebiutowało na japońskich półkach sklepowych, również nie obyło się bez zgrzytów. Przygotowano zaledwie 82 tys. egzemplarzy na premierę, co od razu było powodem gorączkowego polowania. Możecie sobie wyobrazić – tłumy koczujące przed sklepami i niesprzyjająca, jesienna aura. Cały zapas wyprzedał się w mniej niż jeden dzień, ale ta premiera to dramat w kilku aktach. Niektórzy kupujący, zamiast samodzielnie ustawiać się w kolejkach, wynajmowali innych do czekania, by później odsprzedać PS3 na aukcjach za wielokrotność ceny detalicznej. Rynek wtórny eksplodował, czyniąc z konsoli obiekt nie tylko pożądania, ale i inwestycji. W tle tej gorączki rodziły się też historie z pogranicza kryminału – doniesienia o kradzieżach konsol z magazynów tylko podsycały napięcie. Jednak prawdziwie kuriozalnym momentem była scena z Tokio, gdzie pierwsza sprzedana PS3 trafiła do osoby, która – jak się okazało – nie mówiła po japońsku. Jasne reflektory, kamery naokoło, tłum oczekujący na choćby słowo – a na środku tego zamieszania nieszczęsny klient, bezradny wobec medialnej burzy. Nawet obecność Kutaragiego, „ojca PlayStation", nie uratowała sytuacji. Scena ta, choć niezamierzona, stała się symboliczna – pokazała, że PlayStation nie jest już tylko produktem dla Japończyków, lecz globalnym fenomenem. Japonia, choć stanowiła serce marki, po raz pierwszy musiała zmierzyć się z rzeczywistością, w której lokalny entuzjazm przenikał się z międzynarodowym uznaniem.

Z MOJEGO PUNKTU WIDZENIA – OSOBY MIESZKAJĄCEJ W JAPONII – WYRAŹNIE WYCZUWAŁO SIĘ ROZCZAROWANIE

Tymczasem niczym w „Nieśmiertelnym" trzej giganci branży gier stanęli do walki, w której „może zostać tylko jeden". Co prawda nikt nie stracił głowy, ale Wii szybko wysunęło się na prowadzenie. Dzięki swojej prostocie, intuicyjnemu sterowaniu ruchem i serii niezapomnianych tytułów konsola Nintendo stała się fenomenem, który przemawiał do graczy niezależnie od wieku. Było to urządzenie, które pozwalało wziąć kontroler do ręki i od razu poczuć magię obcowania z czymś nowym. Xbox 360, choć w Japonii tradycyjnie miał

pod górkę, próbował walczyć konkurencyjną ceną i solidną biblioteką gier. Jednak w starciu z lokalnym patriotyzmem japońskich graczy Microsoft był skazany na porażkę. PS3, mimo technologicznej przewagi, zmagało się z własnymi wyzwaniami. Wysoka cena, efekt zastosowania przełomowych technologii, jak procesor Cell i napęd Blu-ray, sprawiły, że dla wielu pozostawała w sferze marzeń. Brak mocnych tytułów startowych oraz problemy techniczne, jak ograniczona dostępność kluczowych komponentów – zwłaszcza laserów do Blu-raya – nie pomogły w penetracji rynku. To wszystko pokazało, jak wielkie emocje towarzyszyły debiutowi konsoli, która była marzeniem technologicznych entuzjastów i jednocześnie dowodem na to, jak trudna jest droga do wprowadzenia na rynek innowacji, które wyprzedzają swoje czasy.

Technologiczny fenomen

Od ekscytacji i zachwytu po frustrację i niedowierzanie – tak można podsumować opinie typowego Japończyka na temat PS3. Konsola stała się symbolem luksusu, jednak takiego, na który niewielu mogło sobie pozwolić. Japońscy gracze, mimo lojalności wobec rodzimych marek, nie szczędzili krytyki. W japońskich mediach i społecznościach PS3 była często postrzegana bardziej jako obietnica ekscytującej przyszłości niż urządzenie dla współczesnych graczy. Wielu zniechęcały ograniczona dostępność i rosnące ceny na rynku wtórnym, które uczyniły PS3 towarem niemal elitarnym. Ta cała ekskluzywność, choć budziła podziw, w rzeczywistości odstraszała rodziny i młodych ludzi, dawniej głównych odbiorców konsol. Smutnym paradoksem było to, że ci, którzy jeszcze niedawno stanowili serce rynku, musieli obejść się smakiem. Jednocześnie ci, którym udało się zdobyć konsolę, podkreślali jej zaawansowane możliwości jako centrum multimedialnego, co w Japonii, gdzie przestrzeń mieszkalna jest na wagę złota, było ogromnym atutem. Z mojego punktu widzenia – osoby mieszkającej w Japonii – wyraźnie wyczuwało się rozczarowanie. PS3, mimo swojego potencjału, nie spełniło pokładanych w nim oczekiwań. Czy zatem PS3 w Japonii było sukcesem czy porażką? Odpowiedź nie jest jednoznaczna. Czasem droga do zwycięstwa wymaga cierpliwości, a zdobyte po drodze doświadczenia okazują się bezcenne. PS3, choć nie zdominowało lokalnego rynku i pozostawało w cieniu przystępnego oraz intuicyjnego Nintendo Wii, z czasem ugruntowało swoje miejsce w historii. Dla Sony PS3 było cennym przypomnieniem ich filozofii kaizen. Uświadomiło firmie, że trzeba lepiej rozumieć rynek i potrzeby graczy, a zdobyte doświadczenia stały się fundamentem dla globalnego sukcesu PS4. Dlatego PS3 nie było błędem, lecz kluczowym krokiem na drodze ku lepszemu. Udowodniło, że prawdziwy sukces rodzi się z wytrwałości, pokory i ciągłego dążenia do ulepszania – wartości, które leżą u podstaw zarówno japońskiej kultury, jak i filozofii Sony.

Japońska wyjątkowość: Gry i sposób ich odbioru

Unikalna biblioteka gier na PS3 zaczęła przyciągać graczy w Japonii, oferując doświadczenia niedostępne na innych platformach. Te tytuły, głęboko zakorzenione w lokalnej kulturze i estetyce, stanowiły wyjątkowe perełki, ale część z nich niestety w trakcie tamtej generacji nigdy nie opuściła granic Kraju Kwitnącej Wiśni. Oto 10 pozycji, które nie tylko definiują japoński styl, ale także pokazują mniej znane oblicze PS3.

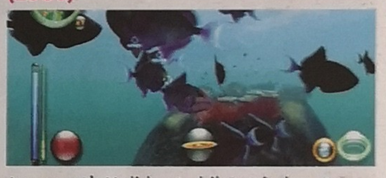
1. YAKUZA: KENZAN!

(2008)

Tytuł przenosi nas do epoki Edo, gdzie wcielamy się w legendarnego samuraja Miyamoto Musashiego. Dzięki wiernemu oddaniu historycznych detali Kenzan! to taka interaktywna lekcja historii Japonii, odzwierciedlająca nie tylko ówczesną architekturę Edo, ale także codzienne życie jej mieszkańców. Dialogi pełne archaicznego języka, specyficznej gramatyki oraz odniesień do tradycji i zwyczajów tamtych czasów stanowią prawdziwe wyzwanie nawet dla biegłych użytkowników japońskiego. Wiele misji pobocznych opiera się na subtelnych aluzjach kulturowych – od objaśnień dotyczących etykiety w herbaciarni po zagadki związane z tradycyjnymi symbolami, takimi jak kimona czy ukiyo-e. Tego rodzaju złożoność, choć fascynująca, sprawiła, że lokalizacja gry na Zachód była niemal niemożliwa. Ruchy Musashiego, zwłaszcza w scenach walki, zostały zaprojektowane z myślą o autentycznym odtworzeniu stylów szermierczych. W 2023 r., po sukcesie Like a Dragon: Ishin!, pojawiły się spekulacje o możliwym remake'u i lokalizacji Kenzan!, ale studio Ryu Ga Gotoku ogłosiło, że stworzenie nowej wersji nie jest obecnie ich priorytetem. Tym samym Kenzan! pozostaje skarbem dostępnym dla nielicznych. Jednak fani serii, korzystając z opracowań i tłumaczeń dostępnych w sieci, udowodnili, że nawet bariera językowa nie jest przeszkodą, by móc skorzystać z usług pięknych gejsz, których tam oczywiście nie zabrakło.

2. AQUANAUT'S HOLIDAY: HIDDEN MEMORIES

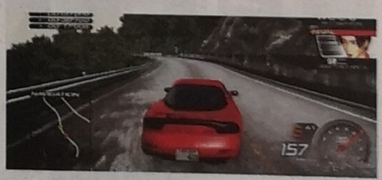
(2008)



Aquanaut's Holiday to bilet w jedną stronę do spokojnego odkrywania tajemnic morskich głębin. Wcielając się w naukowca, gracz przemierza pełne tajemnic podwodne krajobrazy, spotykając egzotyczne stworzenia i badając wraki statków. Uspokajające tony muzyki i bezkresna toń oceanu sprawiają, że Aquanaut's Holiday to bardziej medytacyjne doświadczenie niż klasyczna gra. Twórcy, zainspirowani morską fauną i florą, oddali każdy napotkany gatunek z niezwykłą dokładnością. Gra była tworzona wraz z biologami morskimi pomagającymi realistycznie oddać ekosystem oceanu, a wraki statków inspirowane są prawdziwymi katastrofami. Jeszcze jako dzieciak marzyłem o karierze naukowca badającego oceany, a ten tytuł pozwolił mi zbliżyć się do realizacji niespełnionego pragnienia. Choć gra zdobyła uznanie w Japonii za swój refleksyjny charakter, uznano ją za zbyt powolną dla zachodnich graczy. Aquanaut's Holiday pozostaje wyjątkowym doświadczeniem, które trudno znaleźć gdziekolwiek indziej.

3. INITIAL D: EXTREME STAGE

(2008)



Initial D: Extreme Stage wiernie oddaje emocje związane z kultowym driftowaniem po wąskich, krętych drogach, rozsławionych

przez mangę i anime Initial D. Gracze mają szansę zmierzyć się z rywalami na trasach inspirowanych prawdziwymi drogami, takimi jak góra Haruna w prefekturze Gunma. Kluczem do sukcesu jest opanowanie techniki driftu – umiejętność balansowania między prędkością a precyzją. To, w połączeniu z dynamicznym eurobeatowym soundtrackiem, tworzy niezapomniane doświadczenie. Każdy samochód ma swoje unikalne właściwości, a trasy wymagają znajomości każdego zakrętu. Gra oddaje ducha popularnej serii anime „Initial D", oferując też angażującą historię w tle. Na Zachodzie driftowanie i kultura związana z „Initial D" nie miały takiego oddźwięku, co mogło wpłynąć na decyzję o ograniczeniu wydania tytułu. Tymczasem w Japonii gracze organizowali nawet spotkania, podczas których symulowali wyścigi z gry na rzeczywistych trasach.

4. BOKU NO NATSUYASUMI 3: KITAGUNI HEN
(2007)

Co powiecie na beztroskie wakacje w japońskiej wsi? Wcielając się w chłopca spędzającego lato na północy Japonii, gracze mogą łowić ryby, zbierać owady czy prowadzić rozmowy z mieszkańcami wioski. Wszystko to w otoczeniu malowniczych krajobrazów, nostalgicznej muzyki oraz wrażenia obcowania z naturą. Największą zaletą gry jest swoboda. Gracz decyduje, jak spędzi dzień: eksploracja lasów, poznawanie lokalnych legend czy może leniwe popołudnia nad rzeką? Żadne wybory nie są złe, a gra przypomina, że czasem warto się zatrzymać i docenić otaczające nas, ulotne piękno. Gra jest też swoistym hołdem dla wspomnień jej twórcy, Kaza Ayabe, który w letnich festiwalach, wiejskich pejzażach i codziennych rytuałach bohatera odzwierciedlił własne dzieciństwo. Podczas gdy w Japonii seria Boku no Natsuyasumi zyskała kultowy status, Zachód nie był w stanie połączyć się z tymi nostalgicznymi obrazami w podobny sposób. Dla wielu Japończyków jednak seria jest przepustką do chwil beztroskiego relaksu, coraz trudniejszych do uchwycenia w dzisiejszym, rozpędzonym świecie.

5. DERBY TIME ONLINE
(2008)

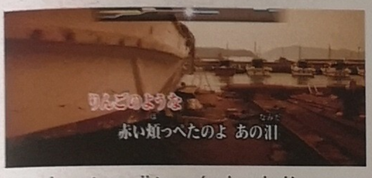
Wyścigi konne w Japonii to tradycja, która łączy pokolenia. W każdy weekend tory ożywają, przyciągając starszych hazardzistów, jak i młodszych widzów, fascynujących się atmosferą zawodów. Derby Time Online przenosi magię wyścigów konnych na ekrany konsol. Gracze wcielają się w menedżerów stajni, z możliwością hodowania, trenowania i zarządzania końmi. Każdy wierzchowiec ma unikalne statystyki, a odpowiedni trening i strategia mogą znacząco wpłynąć na wyniki zawodów. Dodatkowo warunki pogodowe, takie jak deszcz czy wiatr, wpływają na przebieg wyścigów. Gra oferowała autentyczne trasy inspirowane prawdziwymi japońskimi torami wyścigowymi. Wielu graczy znało je z rzeczywistości, stąd na Zachodzie tytuł nie mógłby liczyć na podobne przyjęcie. W Japonii Derby Time Online znalazło swoje miejsce dzięki temu unikalnemu doświadczeniu, łączącym realizm z emocjami znanymi z toru wyścigowego, ale tylko dla tych, którzy potrafią docenić subtelność rywalizacji, jaką oferuje ta dyscyplina.

6. AFRIKA
(2008)

Zapraszam na spokojną wyprawę po afrykańskiej sawannie! Wcielając się w fotografa przyrody, dokumentujemy dzikie zwierzęta w ich naturalnym środowisku. Zamiast szybkiej akcji Afrika oferuje eksplorację za pomocą terenowych pojazdów, dronów i innych narzędzi oraz szukanie idealnych ujęć, godnych okładki w National Geographic. Przytulna jak wełniany kocyk w zimie gra zachwyca szczegółowością – od realistycznych modeli zwierząt i ich naturalnych zachowań po wiernie odwzorowane ekosystemy. Obraz dopełnia ścieżka dźwiękowa Wataru Hokoyamy, pełna kojących melodii. Afrika uwrażliwia na piękno natury, a w Japonii była promowana nawet jako gra edukacyjna. Media nazwały ją „cyfrowym oknem na świat", podkreślając szanse doświadczenia atmosfery safari z własnego salonu. Szkoda, że przez mylne przekonanie, że zachodni gracze to oczekujący szybkiej akcji adrenalinowe ćpuny, takie produkcje skazywano na porażkę poza Japonią. Jednak obecny boom na przytulne gry pokazał, jak bardzo ten stereotyp był niezgodny z rzeczywistością. Afrika to jeden z bardziej oryginal-

nych tytułów tamtej generacji – subtelna przypominajka, że dobre gry wideo mogą być równie medytacyjne, co angażujące. W swoim czasie po polskim rynku krążyła hongkońska wersja produkcji wydana pod zmienionym tytułem Hakuna Mata, oferująca za to angielską wersję językową, przez co niektórzy rodzimi gracze zdołali położyć na niej łapki.

7. JOYSOUND DIVE
(2011)



Karaoke w Japonii to coś więcej niż rozrywka – to sposób na budowanie więzi i wyrażanie tłumionych na co dzień emocji, co czyniło Joysound Dive produkcją idealnie dopasowaną do lokalnej kultury. Do tego zamieniało PS3 w pełnoprawne domowe centrum karaoke, oferując imponującą bazę ponad 100 tys. piosenek. System subskrypcyjny zapewniał dostęp do stale aktualizowanej listy przebojów, od japońskich szlagierów, przez zachodnie hity, aż po przeboje z produkcji anime. W kraju, gdzie karaoke jest niemal sportem narodowym, Joysound Dive byo idealnym sposobem spędzania czasu w gronie najbliższych. Prosty interfejs i funkcje, takie jak dostosowanie tonacji czy tempa, sprawiały, że nawet początkujący wokaliści mogli czuć się jak gwiazdy estrady. Do tego możliwość nagrywania i oceny występów zachęcała użytkowników do doskonalenia swoich umiejętności. W Japonii Joysound Dive cieszyło się podobnym statusem jak Wii Fit – było jednym z powodów, dla których wiele osób decydowało się na zakup PS3. Gdy Nintendo popularyzowało domowy fitness, Sony wprowadziło na salony ekscytujący klimat karaoke.

8. HAJIME NO IPPO: THE FIGHTING!
(2014)

Nie sposób opisać tej gry inaczej niż jako hołd dla jednej z najważniejszych serii bokserskich w historii. Wydana dość późno, przenosi graczy w samo serce ringu, gdzie jako niezłomny Ippo Makunouchi, możemy przeżyć jego drogę na szczyt – od pierwszych kroków na deskach po wielkie starcia o tytuły mistrzowskie. Co czyni tę grę wyjątkową? Twórcy stworzyli dynamiczny system walk bokserskich, pozwalający dodatkowo na wykonywanie specjalnych technik bohaterów. Każdy pojedynek to osobna historia, wiernie przeniesiona z kart mangi, z animacjami budującymi napięcie niczym najlepsze sceny anime. Tryb fabularny wiernie odtwarza wydarzenia znane z serii, ale także oddaje niuanse relacji między bohaterami oraz jej przekaz – że prawdziwa siła tkwi nie w pięściach, ale w charakterze osoby, która je wyprowadza. W Japonii gra została przyjęta jak długo oczekiwany prezent – gratka dla fanów, którzy mogli stanąć na ringu w roli swoich ulubionych bohaterów i przeżyć ich triumfy. Niestety na Zachodzie nie zyskała porównywalnej popularności, a bogactwo dialogów i odniesień do niuansów japońskiego boksu wymagałyby ogromnych nakładów pracy przy lokalizacji.

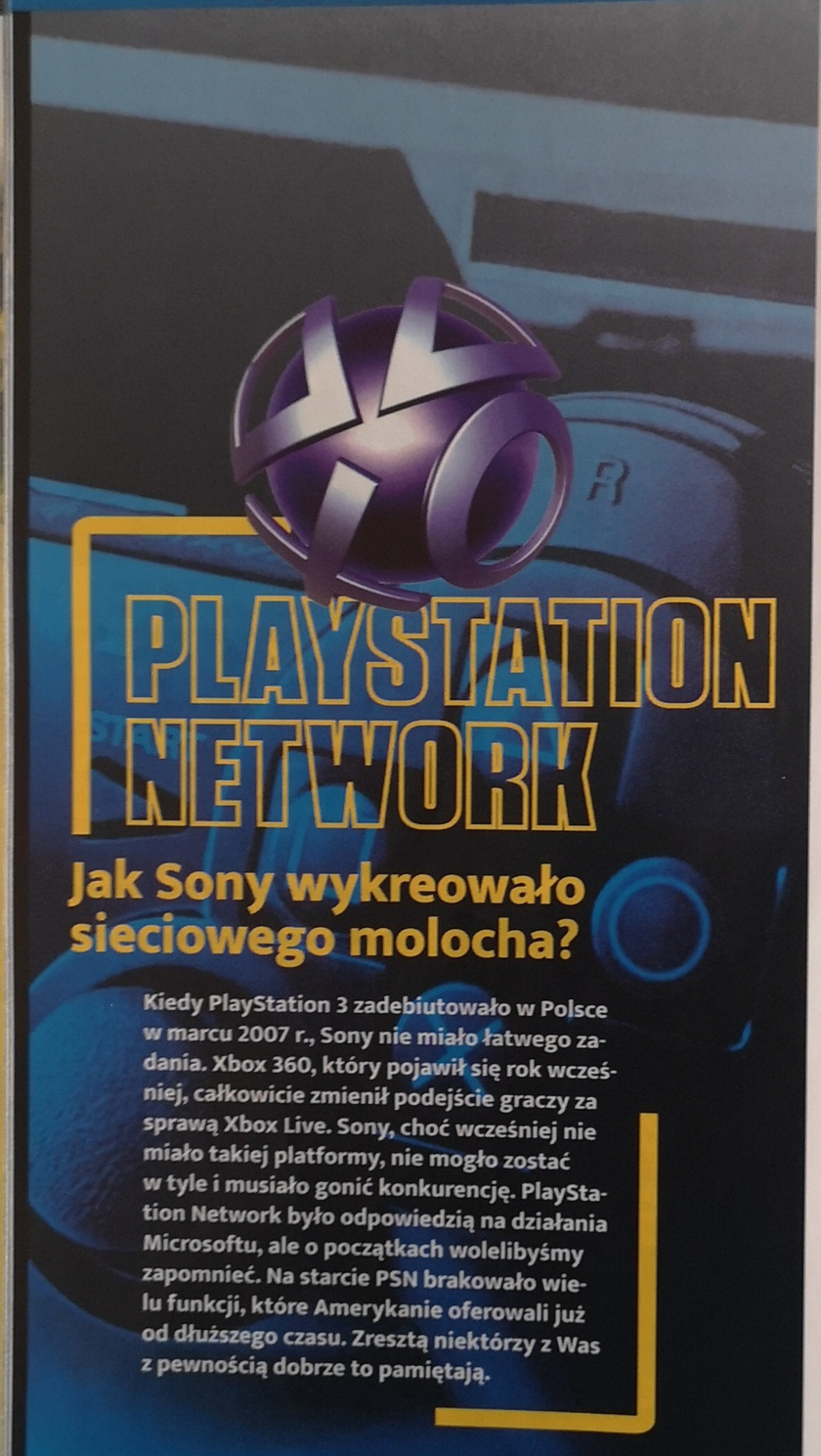
9. MAMORU-KUN WA NOROWARETE SHIMATTA!
(2009)

Dynamiczna strzelanka jest oparta na istniejącej serii mang o tym samym tytule. Wcielamy się w Mamoru, chłopca przeklętego przez tajemnicze siły, a naszym zadaniem jest pokonanie hord wrogów i odkrycie tajemnicy klątwy. Fabuła na kanwie oryginalnej serii dodaje nowe wątki i rozwija relacje między postaciami. Rozgrywka to prawdziwy test zręczności i precyzji – ekran wypełnia się pulsującymi pociskami w jaskrawych kolorach, zmuszając gracza do szybkiego podejmowania decyzji. Każda postać ma unikalne zdolności, co pozwala na różnorodne podejście do walki, a ręcznie rysowana grafika oraz humorystyczne akcenty dodają całości wyjątkowego uroku. Niestety twórcy uznali, że gry akcji z gatunku bullet hell cieszą się popularnością głównie w Japonii, a do tego uznano, że zachodni gracze mogą nie docenić jej specyficznego humoru. Dodatkowo mała rozpoznawalność serii poza granicami Japonii ograniczała szansę na przyciągnięcie szerszej publiczności.

10. RAILFAN: TAIWAN HIGH SPEED RAIL
(2007)

Wciągający symulator pozwala wsiąść na pokład superszybkiego pociągu tajwańskiej kolei dużych prędkości (Taiwan High Speed Rail) na trasie z Tajpej do Kaohsiung. Gra, wykorzystując nagrania wideo, realistycznie oddaje atmosferę podróży jedną z najbardziej zaawansowanych linii kolejowych na świecie. Rozgrywka stawia na precyzję – od kontrolowania prędkości po punktualne zatrzymywanie się na stacjach – wiernie odzwierciedlając złożoność pracy maszynisty. Tego typu gry cieszą się w Azji dużą popularnością, co wynika z głęboko zakorzenionego w tamtejszej kulturze dążenia do perfekcji, które wydaje się wpisane w ich DNA. Jako część legendarnej serii Train Simulator tytuł zyskał status kultowy dzięki dbałości o detale, podobnie jak seria Densha de Go! Radość z rozgrywki płynie z realizmu i satysfakcji, jaką daje doskonałe opanowanie każdego manewru. **Mazzi**

PO SUKCESIE LIKE A DRAGON: ISHIN! POJAWIŁY SIĘ SPEKULACJE O MOŻLIWYM REMAKE'U I LOKALIZACJI KENZAN!



PLAYSTATION NETWORK

Jak Sony wykreowało sieciowego molocha?

Kiedy PlayStation 3 zadebiutowało w Polsce w marcu 2007 r., Sony nie miało łatwego zadania. Xbox 360, który pojawił się rok wcześniej, całkowicie zmienił podejście graczy za sprawą Xbox Live. Sony, choć wcześniej nie miało takiej platformy, nie mogło zostać w tyle i musiało gonić konkurencję. PlayStation Network było odpowiedzią na działania Microsoftu, ale o początkach wolelibyśmy zapomnieć. Na starcie PSN brakowało wielu funkcji, które Amerykanie oferowali już od dłuższego czasu. Zresztą niektórzy z Was z pewnością dobrze to pamiętają.

W czasach PlayStation 2 Sony nie miało zunifikowanej usługi online. Gry sieciowe istniały, ale były wspierane bezpośrednio przez wydawców, a gracze musieli korzystać z różnych, odrębnych serwerów. W międzyczasie Microsoft zrewolucjonizował rynek, wprowadzając w 2002 r. Xbox Live – pierwszą prawdziwie zintegrowaną platformę dla graczy, która oferowała stabilne połączenia, funkcje społecznościowe i cyfrową dystrybucję. To właśnie sukces Xbox Live skłonił Sony do działania i stworzenia swojego odpowiednika.

Techniczne podwaliny pod PlayStation Network zaczęto budować już na długo przed premierą PlayStation 3. Sony musiało stworzyć infrastrukturę od zera, a kluczowym aspektem było zapewnienie, żeby usługa była darmowa, co miało stanowić przewagę nad płatnym Xbox Live. Sony postawiło na rozwój sieciowych funkcji rozproszonych na własnych serwerach, ale pierwsze wersje PlayStation Network miały liczne ograniczenia. Występowały duże problemy z dostępnością serwerów, z jakością połączeń, a nawet z możliwością zalogowania się do usługi. Częste błędy były na porządku dziennym. Do dziś pamiętam, że gdy miałem X360 i PS3 obok siebie, na Xboksie wszystko działało natychmiast, a na PlayStation sukcesem było, gdy połączyłem się z siecią niedługo po uruchomieniu konsoli.

W końcu, w marcu 2006 r., Sony z dumą ogłosiło powstanie PlayStation Network. Od strony technicznej PSN oparto na tzw. systemach rozproszonych, które pozwalały na łączenie użytkowników z różnych regionów z całego świata. Powstał nawet sklep PlayStation Store, który początkowo oferował jedynie podstawowe funkcje. Sama architektura systemu opierała się na centralnym serwerze logowania, który obsługiwał konta użytkowników, a dane o rozgrywce były synchronizowane z serwerami specyficznymi dla poszczególnych gier. Choć system ten początkowo nie był idealny, to pozwolił Sony na szybki rozwój usługi i poszerzanie dostępnych możliwości. Jednak przez konstrukcję usługi często występowały problemy z połączeniem. Graczy było też sporo mniej niż u konkurencyjnego Xboksa 360, gdzie nie dość, że szybciej znajdowaliśmy kompanów do grania, to jeszcze odbywało się to bez żadnych zakłóceń.

Gdy PS3 trafiło do sprzedaży, PSN dopiero raczkowało. Pamiętam, jak skromna była oferta w PlayStation Store – kilka dem, parę prostych gier, a gdzie tu jakieś dodatkowe rzeczy? Dodatki? Panie, zapomnij. Wtedy nawet nie było trofeów. Sklep miał bardzo toporny interfejs, a nawigacja po nim

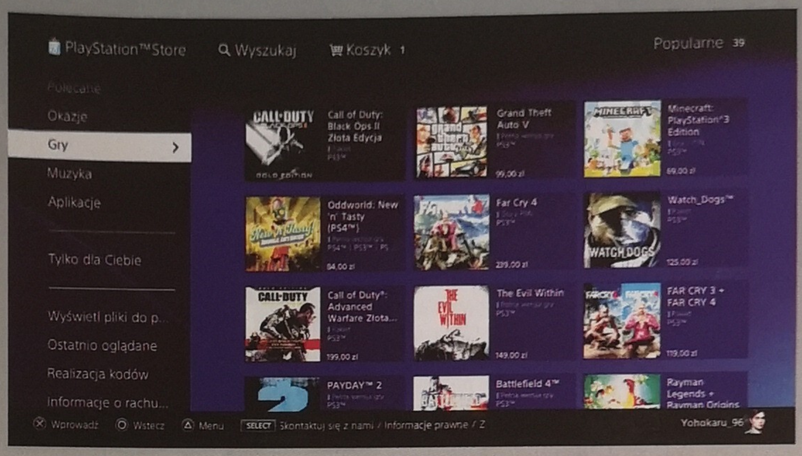
– zwłaszcza w porównaniu do dzisiejszych standardów – wywoływała skurcze na całym ciele. Jak sobie przypomnę to pobieranie różnych rzeczy... chociaż przyznam, że dobrze wspominam takie Gran Turismo HD Concept, czyli darmowe wprowadzenie do ostatecznie anulowanego projektu, zastąpionego potem przez pełnoprawne Gran Turismo 5. To akurat był jeden z tych tytułów, który na telewizorze HD pokazywał potencjał PlayStation 3. Grałem w to dużo. Podobnie jak sporo odpisywałem na wiadomości od znajomych. Wyobrażacie sobie, żeby dzisiaj ktoś pisał do Was regularne wiadomości na PSN? No, a wtedy traktowało się to trochę niczym listy. Jak już coś pisałem, to zwykle dłużej. Po to też powstała specjalna, doczepiana klawiatura do pada od PS3.

No dobrze, ale jak się to wszystko zaczęło?

W czasach PS2, kiedy kupowaliśmy jakąś grę w sklepie, otrzymywaliśmy całą zawartość na płycie. PS3 i PSN wprowadziły jednak nową koncepcję: dodatki do gier, znane dzisiaj jako DLC. Początkowo gracze byli do tego nastawieni bardzo sceptycznie. No bo kto chciałby płacić dodatkowo za coś, co wcześniej było częścią pełnej gry? Ale wówczas pojawiły się tytuły takie jak The Elder Scrolls IV: Oblivion, gdzie możliwość dokupienia słynnej zbroi dla konia stała się rzeczywistością. Ta zbroja do dziś jest synonimem najgorszych dodatków do gier w historii, wręcz swoistym memem, który zapoczątkował trend na dodatki kosmetyczne.

Usługi sieciowe zrewolucjonizowały podejście twórców do tworzenia gier. Trudno jednak powiedzieć, czy na lepsze, czy na gorsze. Xbox 360, wydany rok przed PS3, jako pierwszy wprowadził na rynek konsol łatki do gier. Dzięki integracji z Xbox Live Microsoft umożliwił deweloperom aktualizowanie swoich tytułów po premierze, co było absolutną nowością w tamtym czasie. Twórcy mogli poprawiać swoje produkcje, dodawać nowe elementy lub reagować na palące potrzeby graczy. Niektórzy nie przyswoili tych informacji prawidłowo i wypuszczali niedopracowane tytuły, byle szybciej, które potem łatali w kolejnych miesiącach. Trend zresztą utrzymuje się do dzisiaj.

Rozszerzenia miały też jednak pozytywne aspekty. Pierwsze DLC do Resistance: Fall of Man nazywało się, Map Pack 1 i wprowadziło nowe mapy do trybu wieloosobowego, co rozszerzyło możliwości rozgrywki online i zwiększyło jej atrakcyjność. Był to krok milowy dla Sony, który pokazał, że DLC może służyć do regularnego rozbudowywania gry bez konieczności tworzenia pełnoprawnych kontynuacji.



Warhawk, wydany w 2007 r., był pionierski pod względem wykorzystania DLC na PS3. Dzięki pierwszemu rozszerzeniu zatytułowanemu Operation: Omega Dawn wprowadzono nową mapę i pojazd, co znacząco wpłynęło na przebieg rozgrywki. Dla graczy było to wówczas imponujące, oczywiście w świecie konsol. Jak zresztą potoczyła się historia, dobrze wiemy.

Ewolucja interfejsu PS3 i nowe funkcje sieciowe

Kiedy PlayStation 3 zostało wprowadzone na rynek, jego interfejs – XrossMediaBar – wyróżniał się prostotą i eleganckim układem. Zaprojektowano go na wzór tego z PSP, z którego PS3 zaczerpnęło koncepcję graficznego układu pionowych i poziomych ikon. XMB umożliwiał łatwy dostęp do różnych kategorii, takich jak gry, multimedia i ustawienia systemowe. Początkowo niestety brakowało wielu istotnych funkcji, zwłaszcza w kontekście możliwości społecznościowych i online, co było szczególnie widoczne w porównaniu do dynamicznie rozwijającego się interfejsu Xboksa 360. Konkurencja oferowała znacznie więcej możliwości – na przykład utworzenie czatu grupowego oraz lepszą integrację z usługami sieciowymi, które wspierały rozgrywkę online i zawartość do pobrania.

WYSTĘPOWAŁY DUŻE PROBLEMY Z DOSTĘPNOŚCIĄ SERWERÓW, Z JAKOŚCIĄ POŁĄCZEŃ, A NAWET Z MOŻLIWOŚCIĄ ZALOGOWANIA SIĘ DO USŁUGI

Dopiero w 2008 r., po licznych aktualizacjach, PS3 otrzymało możliwość wywoływania XMB w trakcie gry, co było jedną z najbardziej oczekiwanych funkcji przez użytkowników. Ale jak to źle działało na starcie, o matko! Pamiętam, jak podjarany odpaliłem tę nakładkę i zobaczyłem gigantyczny pokaz slajdów. Funkcja działała lepiej lub gorzej w zależności od rodzaju odpalonej gry, a ponoć jej implementacja była szalenie trudna dla programistów. Musieli wejść na wyżyny swoich możliwości, a także optymalizacji Cella i dostępnej pamięci – problemem wtedy było także to, że 512 MB RAM było dzielone na dwie kości – szybszą i wolniejszą. Xbox 360 pod tym względem był znacznie lepiej zaprojektowany. Mimo stałych udoskonaleń wspomniany wyżej czat grupowy nigdy nie trafił na PS3, a przecież był dostępny od początku na Xboksie 360.

W miarę upływu czasu Sony wprowadzało kolejne ulepszenia XMB, lecz pomimo tych dodatków interfejs pozostawał mniej dynamiczny niż jego odpowiednik u konkurencji, który przeszedł poważną przebudowę wraz z wprowadzeniem New Xbox Experience (NXE) w 2008 r. NXE zmieniło dotychczasowy „blade" na bardziej interaktywny, z łatwiejszym dostępem do funkcji społecznościowych. Dla mnie jednak było to ubicie jednego z najbardziej klimatycznych i wspaniałych interfejsów konsolowych, jakie kiedykolwiek powstały. Do dzisiaj żałuję tej decyzji.

Jednym z bardziej eksperymentalnych przedsięwzięć w historii PS3 był projekt PlayStation Home, który stanowił próbę stworzenia wirtualnej przestrzeni społecznościowej. Wprowadzony w 2008 r. PS Home pozwalał użytkownikom tworzyć awatary, personalizować wirtualne przestrzenie mieszkalne i uczestniczyć w wydarzeniach społecznościowych. Chociaż projekt był ambitny, nie zyskał popularności, na którą liczyło Sony, ponieważ ograniczona interaktywność i niska jakość wykonania nie sprostały oczekiwaniom graczy, którzy już korzystali z bardziej zaawansowanych funkcji na Xbox Live. Usługa miała jednak swoich zwolenników, w tym Rogera, który spędził przy niej setki godzin i miał plan napisać o niej osobny artykuł (w ramach osobistej vendetty umożliwionej dzięki tej nieoczekiwanej zmianie miejsc nie zgodziłem się, muahaha! – przyp. tymczasowy rednacz).

Narodziny trofeów – cyfrowe wyzwania dla graczy

Wprowadzenie systemu trofeów na PlayStation 3 w lipcu 2008 r. było dla Sony odpowiedzią na popularny system osiągnięć dostępny już od trzech lat na Xboksie 360. System pojawił się wraz z aktualizacją oprogramowania 2.40 (tą samą, która dodawała XMB wywoływane w czasie gry) i miał na celu zwiększenie zaangażowania graczy oraz uatrakcyjnienie rozgrywki poprzez dodanie nowego wymiaru rywalizacji i osobistych wyzwań. Początkowo funkcja zadebiutowała z niewielkim zestawem gier, takich jak Super Stardust HD, które stanowiły platformę testową dla nowego formatu nagradzania graczy za wykonane zadania. Ale siadło jak złoto, a dziś uważam trofea za lepsze rozwiązanie od osiągnięć z Xboksa. Zbieranie pucharków sprawia mi więcej radości od wbijania pozbawionych znaczenia punktów Gamerscore.

Mechanizm trofeów umożliwiał zdobywanie różnych poziomów trofeów – od brązowych po złote, a platynowe trofeum przyznawano za ukończenie wszystkich wyzwań w danej grze. Ten ostatni pucharek szybko

stał się obiektem pożądania i symbolem perfekcji wśród społeczności graczy, ponieważ jego zdobycie wymagało zaangażowania, a często także powtórnego przechodzenia gry. Dla wielu polowanie na trofea przekształciło się w prawdziwą pasję, ponieważ ich zbieranie dawało grom drugie życie.

Gracze mogli porównywać swoje postępy z innymi, co było możliwe dzięki rankingom na PSN. Każde zdobyte trofeum zwiększało nasz poziom na platformie, co było dodatkowym wyznacznikiem zaawansowania i doświadczenia. System ten działał podobnie do rankingów osiągnięć na Xbox Live, jednak z wyróżniającym się podziałem na poziomy. Na początku trofea można było wyświetlić bezpośrednio z poziomu XMB w sekcji Gry, gdzie gracze mogli przeglądać swoje osiągnięcia oraz porównywać je z trofeami znajomych z PSN. Początkowe wersje systemu oferowały ograniczoną prezentację, jednak z czasem Sony dodało kolejne aktualizacje, które ulepszyły ten element, dodając m.in. graficzne przedstawienia poszczególnych osiągnięć oraz opisy, co trzeba było zrobić, by je zdobyć. To zmieniło podejście do kończenia gier. Przynajmniej dla mnie.

Od 2009 r. Sony zaczęło wymagać, aby wszystkie nowe produkcje na PlayStation 3 wspierały system trofeów, co sprawiło, że stały się one standardem i obowiązują do dzisiaj. Nie było zbyt wielu gier, które otrzymały aktualizację z dodatkiem trofeów (bo wydano je, zanim opcja pucharków weszła w życie), ale Warhawk czy Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots należały do tej szczęśliwej grupy.

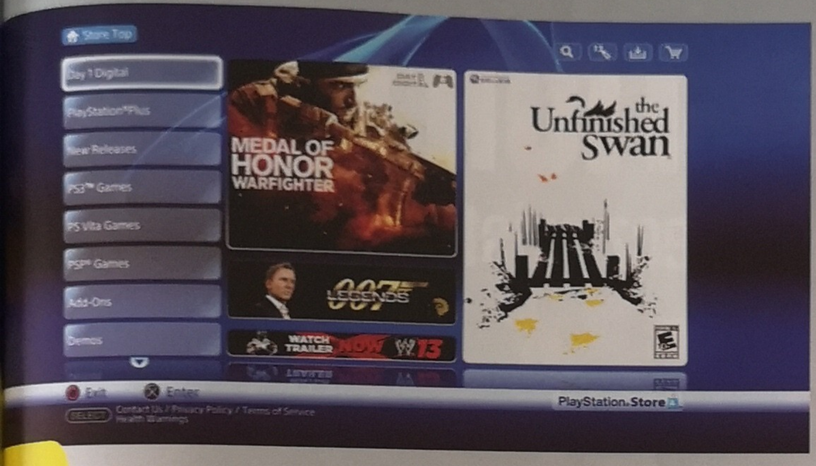
Awaria PSN w 2011 r. – moment, który wstrząsnął graczami

Wielka awaria PlayStation Network w kwietniu 2011 r. była jednym z największych cyberataków w historii gamingu. Po wykryciu „zewnętrznej ingerencji" Sony zamknęło PSN aż na 23 dni, uniemożliwiając milionom graczy korzystanie z usług online, takich jak gry sieciowe, PlayStation Store i komunikacja ze znajomymi. W ataku skradziono dane 77 mln użytkowników, w tym potencjalnie informacje finansowe, co wywołało ogromny niepokój o prywatność i bezpieczeństwo.

Incydent ten ukazał nieprzygotowanie Sony w zakresie ochrony danych użytkowników. Media oraz gracze krytykowali firmę za brak wystarczających zabezpieczeń i spóźnioną reakcję. Sony w odpowiedzi zaoferowało program Welcome Back, w ramach którego gracze otrzymali darmowe gry. Ponadto firma podjęła współpracę z podmiotami zewnętrznymi zajmującymi się bezpieczeństwem, aby zapobiec podobnym incydentom w przyszłości. Po ataku Sony musiało także tłumaczyć się przed przedstawicielami rządów, oferując klientom w USA ubezpieczenie od kradzieży tożsamości na kwotę miliona dolarów. Do dziś pamiętam, jak cały zarząd Sony kłaniał się w pas, przepraszając za to zdarzenie.

Narodziny PlayStation Plus – odpowiedź na Xbox Live

Awaria PSN w 2011 r. przyspieszyła rozwój nowego tworu znanego jako PlayStation Plus, które Sony przedstawiło jako dodatkową usługę subskrypcyjną, oferującą graczom znacznie więcej niż tylko podstawowy dostęp do sieci. Początkowo PSN było darmowe i umożliwiało rozgrywkę online bez opłat, co



stanowiło silny argument za wyborem zabawy multiplayerowej właśnie za pośrednictwem PS3. Płatne PS Plus oferowało jednak nie tylko granie online, ale także comiesięczne „darmowe" gry, zniżki, ekskluzywne wersje beta oraz dodatki.

Pierwsze tytuły dostępne w ramach subskrypcji, takie jak WipeOut HD, LittleBigPlanet oraz klasyczne Destruction Derby, były mieszanką starszych gier i mniej popularnych produkcji. Choć ciekawe, nie zawsze były nowościami ani najbardziej pożądanymi grami. No nie oszukujmy się, na starcie PS Plus nie miało łatwego życia. W początkowej fazie oferowało gry, które często były dodatkami do głównego katalogu, na przykład DLC do Killzone 2. Sony dopiero później zaczęło wprowadzać bardziej różnorodne i rozbudowane tytuły, które wyraźnie zwiększyły wartość subskrypcji.

Dopiero po jakimś czasie Sony faktycznie zadbało o to, aby regularnie dostarczać różnorodne gry – od popularnych produkcji AAA po ciekawe, mniej znane perełki z segmentu indie. Potem doszły też takie funkcje jak zapisywanie gier w chmurze i dostęp do wczesnych wersji beta, które uczyniły PS Plus jeszcze bardziej atrakcyjnym. To pokłosie największej awarii sieciowej w historii gamingu wyszło Sony na dobre, bo PS Plus istnieje do dzisiaj i przybrało o wiele bardziej rozbudowaną formę.

Konkurencja z Xbox Live – czy PSN mogło dorównać?

Początkowo PlayStation Network nie mogło równać się z zaawansowanym, płatnym Xbox Live. Porównywanie tych dwóch usług było wręcz krzywdzące dla tej drugiej. Xbox Live oferowało zaawansowane funkcje społecznościowe, a PSN często borykało się z problemami stabilności i opóźnieniami, z często ograniczonym czy wręcz uszkodzonym środowiskiem sieciowym. Pamiętam, jaki to był dramat. Wielokrotnie przeklinałem swój los, że wybrałem akurat PS3, a nie X360, widząc, jak wielu moich znajomych z uśmiechem na ustach rywalizuje w Gears of War czy innych grach, a ja się muszę prosić, by w ogóle dołączyć do sieci.

Dla wielu graczy darmowy dostęp do PSN stanowił jednak wystarczającą zachętę. Mimo mniejszych możliwości brak opłat sprawiał, że PlayStation przyciągało osoby, które nie chciały dodatkowo płacić za granie online. Z czasem PlayStation Network przestało być tylko platformą do grania. Sony zaczęło rozwijać swoje ambicje – PSN miało stać się centrum cyfrowej rozrywki. Pamiętam, jak na PlayStation Store zaczęły pojawiać się filmy, muzyka, a nawet seriale. Jednym z ciekawszych projektów, które Sony wprowadziło, był serial „Powers", który miał swoją premierę wyłącznie na PSN. Mimo że nie stał się on ogromnym hitem, to jednak pokazywał wielkie ambicje Sony w kontekście rozwoju swojej usługi. No... nie wyszło z tego zbyt wiele, a sieć i tak kręciła się wokół gier.

DLA WIELU GRACZY POLOWANIE NA TROFEA PRZEKSZTAŁCIŁO SIĘ W PRAWDZIWĄ PASJĘ, PONIEWAŻ ICH ZBIERANIE DAWAŁO GROM DRUGIE ŻYCIE

Pod względem liczby użytkowników Xbox Live przewyższało PSN przez większą część generacji. W 2012 r. usługa Microsoftu miało ponad 40 mln aktywnych użytkowników, podczas gdy PlayStation Network przyciągnęło około 30 mln. Mimo różnicy w liczbie użytkowników PSN zyskało lojalną bazę graczy dzięki wspomnianemu już wyżej PlayStation Plus, które Sony konsekwentnie rozwijało. Usługa z czasem dodawała gry o wartości rocznej przekraczającej wartość samej subskrypcji, co sprawiło, że oferta była wyjątkowo atrakcyjna nawet w obliczu niższej jakości usług online. Pamiętam do dzisiaj, jak spierano się na forach dyskusyjnych, co jest lepsze i jakie gry warto teraz ograć w ramach tego abonamentu.

Warto jeszcze wspomnieć, że PSN działał nie tylko na PS3. Sony starało się za wszelką cenę uczynić te usługę jak najbardziej widoczną. Jednym z interesujących momentów było poszerzenie funkcjonalności na urządzenia, które nie były związane wyłącznie z konsolami PlayStation. Z PSN można było korzystać na smartfonach, tabletach, telewizorach wysokiej rozdzielczości, a nawet odtwarzaczach Blu-ray. To było zaskakujące rozwiązanie i wówczas wielu graczy nie chciało się z tym zgodzić, a na telefonach aplikacja działała... no tak, że lepiej nie mówić.

Innym mało znanym faktem jest to, że PSN przyciągnęło unikalnych użytkowników pod względem czynników demograficznych, szczególnie jeśli chodzi o zaangażowanie kobiet. Od momentu premiery liczba kobiet korzystających z PSN wzrosła znacznie bardziej niż w przypadku wcześniejszych generacji konsol PlayStation. Do 2022 r. panie stanowiły aż 41% graczy na PSN, co stanowiło ogromny wzrost w porównaniu do ery PlayStation 1, gdy ten odsetek wynosił zaledwie 18%.

PlayStation Network, mimo że dzisiaj odgrywa kluczową rolę, początki miało bardzo burzliwe. Wspominam je jednak dobrze, bo to część pięknej historii naszej branży, w której PlayStation 3 zostawiło u mnie bardzo ciepłe wspomnienia. Mimo ogólnych problemów Sony zdołało podnieść się z kolan i wyprzedzić Xboksa, ale było wówczas mocno zagrożone i stanęło dosłownie nad przepaścią. Między nami, przydałoby im się teraz coś takiego, bo to, co się dzieje... aż szkoda gadać. **Zabłocki**

PLAYSTATION EYE

Potencjał kontra rzeczywistość

Zanim na PS3 pojawiły się „różdżki", oficjalnie znane jako PlayStation Move, konsola potrzebowała wcześniej innego akcesorium. I na papierze wiele wskazywało na to, że kamera PlayStation Eye – bo o niej mowa – ma szansę być czymś więcej niż tylko późniejszym wsparciem dla technologii ruchowej. Jak było finalnie?

Konsola PS3 potrzebowała kamery nieprzypadkowo, ponieważ PS Eye było naturalnym rozwinięciem i kontynuacją EyeToya – kamery dla PlayStation2 wydanej w 2003 r. Sony oraz wiele studiów zewnętrznych „spłodziły" przez lata mnóstwo dedykowanych kamerce gier, a ona sama w ciągu pięciu lat na rynku znalazła 10 mln nabywców. Naturalnym więc krokiem było zapewnienie posiadaczom PS3 jeszcze lepszych interaktywnych doznań adekwatnych do nowej platformy. Od owych doznań zresztą wszystko się zaczęło: doktor Richard Marks, będąc świadkiem prezentacji PS2 na targach GDC w 1999 r., zapragnął wykorzystać moc obliczeniową sprzętu, aby dostarczyć użytkownikom konsoli miks kilku nowatorskich rozwiązań: wizji komputerowej (computer vision), rzeczywistości mieszanej (mixed reality), naturalnego interfejsu (NUI) oraz rozpoznawania gestów. Jego praca przyciągnęła uwagę Phila Harrisona, wtedy wiceprezesa działu badań i rozwoju w SCEA, który ściągnął Marksa do Londynu, aby pokazał swoją technologię deweloperom gier. Marks został zatrudniony przez Sony w 1999 r. i stanął na czele małej grupy technologicznych innowatorów nazwanej Magic Labs. Nazywany jest dzisiaj „ojcem EyeToya", ale również jemu zawdzięczamy naturalne rozwinięcie tamtej idei – powstanie PS Eye dla PS3 (a potem także prace nad PS Move i PS VR). Zafascynowany był możliwościami postrzegania głębi i gestów przez kamery oraz wykorzystaniem tego w grach oraz komunikacji.

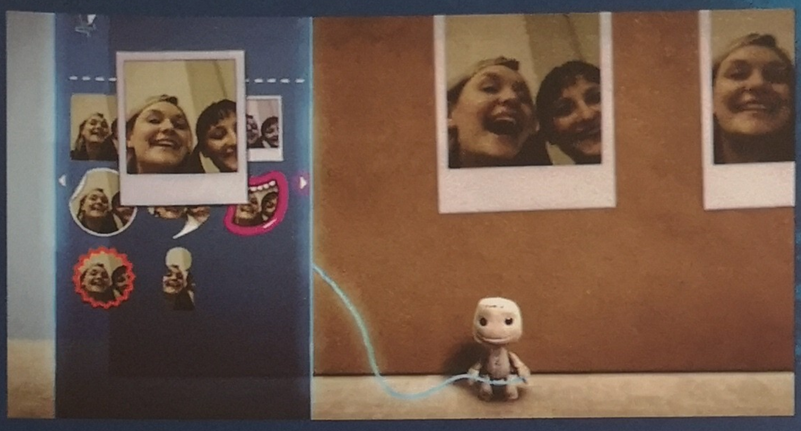
PS EYE MIAŁA BYĆ PRZYSTĘPNA CENOWO I W ZASIĘGU PORTFELA KAŻDEGO GRACZA

Idzie nowe

Inicjatorem pierwszego spotkania w kwestii nowej kamery ponownie był Harrison (od 2005 r. globalny prezes Sony Computer Entertainment), wzięli w nim również udział kluczowi deweloperzy i projektanci gier na EyeToya ze studiów Sony Computer Entertainment Europe. Pierwsza burza mózgów dotyczyła dopracowania pomysłów z PS2 i EyeToya oraz wzbogacenia projektu o nowości na PS3. Marks wspomina wiele trudnych decyzji i kompromisów, w których ścierały się ze sobą takie kwestie jak rozdzielczość, czułość na światło, częstotliwość wyświetlania klatek, zakres dynamiczny, pole widzenia, kompresja, przepustowość łącza i inne seksowne pojęcia. Do oceny co jest kluczowe, a co mniej wykreowano kilka potencjalnych scenariuszy wykorzystania kamery i dla każdego przypadku oceniano wagę danego kryterium. Finałowemu projektowi przyświecały jednak dwa priorytety w kontekście zabawy na PS3: interaktywność rozgrywki i możliwości komunikacji. Deweloperzy dorzucili od siebie m.in. wymóg dwóch różnych pól widzenia oraz wspomnieli, że responsywność EyeToya limitowała liczba FPS-ów, więc poprzedni standard (60 klatek na sekundę) tutaj uczyniono wartością minimum. Nad tym wszystkim górował jeszcze cel nadrzędny: koszty. PS Eye miała być przystępna cenowo i w zasięgu portfela każdego gracza, aby zdobyć jak największą popularność.

Jednym z partnerów Sony w pracach nad kamerą była firma OmniVision, odpowiedzialna za chip z sensorem czułości światła. Konieczność dobrego działania przy słabym oświetleniu była kluczowa, ale już pracując nad prototypem, Marks odkrył, że światło rzucane przez monitor czy ekran TV było wystarczające – od strony elektroniki reszta była zadaniem właśnie dla OmniVision. W kwestii wspomnianej komunikacji tym razem zastosowano mikrofon kierunkowy, który nie tylko pozwalał na pozyskanie czytelnych danych głosowych od użytkownika PS3, czyli wyraźne „słyszenie" go w przestrzeni (wcześniej możliwe tylko z headsetem), ale także śledzenie lokalizacji głosu

oraz ograniczenie echa i zakłoceń w tle (w tym np. odcinanie dźwięków z samej gry). „Czytelne dane głosowe" miały pozwalać na wykorzystanie PS Eye w czatach głosowych i rozpoznawaniu mowy, umożliwiając użytkownikom np. tworzenie filmów czy vlogów. Nie do końca udało się to wykorzystać w przyszłych aplikacjach, ale warto dodać, że kamerka trafiła na rynek z darmowym softem zwanym EyeCreate, właśnie do edycji materiałów wideo. Umożliwiał on nagrywanie zdjęć, plików audio i wideo, także w trybach poklatkowych czy timelapse, ich edycję, zapis i eksport poza HDD konsoli.



Dobry start

Kamera PlayStation Eye trafiła na rynek w październiku 2007 r. w cenie 80 dol. i po podłączeniu do PS3 przez wejście USB oferowała jakość wideo w rozdzielczości 640 x 480 pikseli (60 FPS-ów) oraz 320 x 240 (120 FPS-ów). Zgodnie z założeniami (i dzięki pracy OmniVision) miała dwa razy większą czułość niż EyeToy, a soczewki o stałej ogniskowej pozwalały na manualny wybór (przełączenie obiektywu) jednego z dwóch pól widzenia: 56 stopni dla zbliżeń (np. czat) oraz szerszego kąta 75 stopni, wykorzystywanego w grach. Ano właśnie – co z tymi grami? Najciekawsze znajdziesz w ramce – chociaż start zapowiadał się mocno, to finalnie wyszło... typowo dla gadżetów Sony. PS Eye na premierę można było zakupić w pakiecie z The Eye of Judgment – turową karcianką, oferującą w zestawie 30 fizycznych kart „przyzywających", cztery karty funkcyjne i osiem kart boosterów. Tury rozgrywało się na specjalnej planszy 3 x 3, wykładając karty – każda miała na powierzchni specjalny kod, który odczytany przez PS Eye „przyzywał" na kartę (planszę) walczące ze sobą stwory i określone efekty. Było „WOW", ale w recenzjach „tylko" dobrze – tytułowi wytykano niszowy gatunek, powtarzalność animacji, rozgrywki i ogólną nudę. Nie zmieniły tego stanu także dwa rozszerzenia (nowe sety), które trafiły na rynek w ciągu kolejnego roku.

Patrząc wstecz, mam wrażenie, że poza paroma efektownymi trikami w wybranych grach deweloperom nie udało się wykorzystać potencjału drzemiącego w PS Eye. A ten bez wątpienia był, jeśli spojrzeć na możliwości i pomysły z ramki. Niestety premiera PlayStation Move w 2010 r. (raptem trzy lata po premierze kamery) zabiła samodzielność PS Eye, której funkcje, soft i zapowiadane ambicje pozostały polem do zabawy tylko dla zapaleńców. **Butcher**

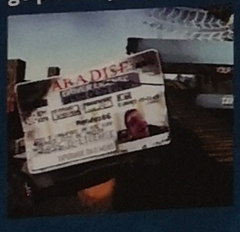
Najciekawsze zastosowania PS Eye w grach

THE EYE OF JUDGMENT (2007)

Opisana w tekście turowa karcianka. Fajny bajer wizualny, ale niszowy gatunek i powtarzalna zabawa. Atrakcyjny cenowo pakiet startowy dla kamery, ale grę można było dobrać lepiej, aby zachęcić szerszego odbiorcę.

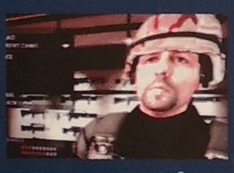
BURNOUT PARADISE (2008)

Deweloperzy zaczęli się rozkręcać. Gdy w trakcie szalonych wyścigów online pokonałeś przeciwnika (kultowy takedown), PS Eye robiła i wysyłała mu Twoją fotkę z chwili triumfu. Można też było pstryknąć sobie foto do wirtualnego prawka jazdy.



LITTLEBIG PLANET (2008)

PS Eye dokładało wisienkę na torcie do całego geniuszu LBP (pamiętasz slogan gry „Play, Create, Share"?). Fotki robione kamerą zamieniały się w grze w naklejki (różne kształty i ramki), którymi można było w dowolny sposób przyozdabiać poziomy.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2 (2008)

Mokry sen o „byciu w grze" był coraz bliżej. Dzięki technologii mapowania twarzy (Digimask – obecna już w EyeToyu na PS2), ale także Vision Library (rozpoznawanie i analiza twarzy, śledzenie ruchów głowy – podwaliny pod technologię PS Move) można było zeskanować i „nałożyć" swoją twarz na żołnierza w grze. Szeregowy Butcher melduje się!

EYEPET (2009)

Szczyt kreatywności deweloperów i chyba najlepsze wykorzystanie PS Eye. Dodawana do gry specjalna karta z kodem wizualnym „materializowała" na powierzchni przed TV tytułowe wirtualne zwierzątko. Mogłeś o nie dbać (np. karmienie, mycie, czesanie, suszenie), bawić się z nim (przebieranki, śpiewanie, rysowanie, sztuczki) lub po prostu miziać na wiele sposobów. Moje córki były w szoku (ja zresztą też).

PS3 AKCESORIAMI STOI

Choć dziś mało kto może o tym pamiętać, to ongiś Sony słynęło z innowacji. Nie zrozumcie mnie źle – japoński koncern wciąż stara się wprowadzać na rynek coś nowego, ale kiedyś był w tej materii dużo odważniejszy i o wszystkim nie decydowali w nim jeszcze księgowi.

I bez wątpienia PlayStation 3 było beneficjentem znacznie liberalniejszego podejścia skośnookich (pozdro Kmiot!) do eksperymentowania z różnej maści fajnymi i czasem odjechanymi akcesoriami, których sukces rynkowy bywał potem różny (stąd pewnie późniejsze dojście do głosu pań i panów od finansów), ale dla nas graczy była to rzeczywistość dużo ciekawsza. Na marginesie można też zadać sobie pytanie, czy niszowość i nieopłacalność pewnych rozwiązań i tak na dłuższą metę nie okazuje się dla producenta korzystna, bo klienci chętniej sięgną po konsolę, która po prostu jest sprzętem ciekawszym i oferującym potencjalnie szersze możliwości – nawet jeśli potem nie będą z całego wachlarza tych dobrodziejstw korzystać.

W przypadku PS3 możemy mówić o całej górze akcesoriów, oferowanych zarówno przez Sony, jak i inne firmy. Wszyscy doskonale pamiętamy, że było tego sporo, żeby wymienić choćby kontrolery PS Move, będące rozwinięciem EyeToy'a i Playstation Eye (o którym przeczytacie w odrębnym artykule), niesamowicie popularne wiosło z Guitar Hero tudzież masę mat do tańczenia różniących się wyglądem i jakością. Gdyby zakupić wszystkie ustrojstwa dostępne na rynku, to zapchalibyśmy nimi szafę i jeszcze trzeba by było wyciągnąć trupa z wersalki, żeby to wszystko upakować. Z racji, że opisać wszystkie te sprzęty i badziewia nie sposób, skoncentruję się tylko na wybranych, które albo były na tyle innowacyjne i popularne, że prawie każdy je miał, albo były niszowe, ale niezmiernie przydatne lub po prostu interesujące. Mikrofony z SingStara czy inne Buzzery, których użyteczność była ograniczona do jednej czy kilku podobnych do siebie gier, skrzętnie pominę.

Move ya!

Nie ma co ukrywać – Nintendo Wii nieźle namieszało na rynku i spopularyzowało gry ruchowe. Można oczywiście dyskutować na jak długo, bo u wielu użytkowników popularność konsoli Mariana kończyła się na jej zakupie, poskakaniu i powywijaniu łapami przed telewizorem, ewentualnym rozbiciu jego ekranu kontrolerem i schowaniem sprzętu do szafy, ale zarówno Sony, jak i Microsoft rzuciły się na temat jak Reksio na szynkę. Rozwiązanie koncernu z Redmond było bardziej zaawansowane i przełomowe, ale nie o Kinekcie tu mowa. PS Move bazowało na kamerze PlayStation Eye, która śledziła trzymane w łapach kontrolery ze świecącą kulką. Do tego miały one wbudowane sensory, a konkretnie akcelerometr, żyroskop i magnetometr, choć ten ostatni został wyłączony przy okazji jednej z aktualizacji. Urządzenie było też wyposażone w triggera, tradycyjne buttony znane z konsol Sony i przycisk do chodzenia, który, aby biec, wciskało się dwa razy. Choć konkurencyjny Kinect był bardziej kosmiczny i pozwalał na zabawę bez trzymania kontrolera, bo sam nim był, to niosło to ze sobą ograniczenia, których PS Move nie miało. Zawierało fizyczne przyciski, nadto umożliwiało rozszerzenie wrażeń z rozgrywki pomysłowymi nakładkami. I tym sposobem taki PS Move, jeśli wpakowało się go w odpowiedni stelaż, zamieniał się w kałacha, pistolet, rakietę do tenisa czy kij do golfa. Ale np. w grach aerobikowych czy innych zumbach wada Kinecta przeistaczała się w jego zaletę, bo niczego nie musieliśmy dzierżyć w łapie, aby konsola śledziła nasze ruchy. Z ciekawszych produkcji wykorzystujących możliwości PS Move z pewnością trzeba wymienić Sports Champions, które było niezłym pokazem możliwości kontrolera, gdyż był to zestaw sześciu odmiennych od siebie szpili. Choć próżno było szukać w nich głębi, to grając w dwie osoby, można było się nieźle zmachać i pośmiać, zwłaszcza jeśli przy okazji rozwaliło się telewizor. Z innych ciekawych pozycji wymienić warto Sorcery, które – jak sądzę – próbowało trochę jechać na popularności Harry'ego Pottera, bo PS Move przeobrażał się w magiczną różdżkę do rzucania czarów. No i bez wątpienia świetną gierką był Resident Evil 5: Gold Edition, w którym urządzonko można było wykorzystać nie tylko do celowania z broni i strzelania,

ale i ataków wręcz. Nie można też nie wspomnieć o istotnej roli PS Move przy szarpaniu w gierki na PlayStation VR jedną generację później, dzięki czemu sterowanie w takich pozycjach jak Beat Saber było 100 razy bardziej naturalne i przyjemne. Jak to jednak z tego typu wynalazkami bywa, ich popularność stopiła się jak gałka lodów w upalne lato. I choć przykro to pisać, osobiście za PS Move za bardzo nie tęsknię.

Czy leci z nami pilot

O ile PS Move to dla mnie sprzęt minionej epoki, który był fajny, ale po prostu mi się znudził, o tyle tego samego nie mogę powiedzieć o PS3 Blu-ray Disc Remote Control. Jest to akcesorium, którego wciąż regularnie używam i uważam je za świetny kawałek sprzętu. Ktoś stwierdzi, że o czym tu się rozpisywać, w końcu to zwykły pilot do konsoli. Ale właśnie wcale nie taki zwykły. Pierwsza i istotna kwestia – pozwala on nam na pełną obsługę PS3 bez użycia pada, włącznie z odpalaniem jej. Nie trzeba chyba tłumaczyć, jaką wygodę oferuje pilot przy przeglądaniu zdjęć, a już szczególnie w przypadku oglądania filmów. Z padem to często udręka, wiecie to sami z PS4 i PS5 – jest on bowiem stworzony do grania, ale jeśli chodzi o filmy, to już niekoniecznie się sprawdzi, nadto często się nam rozładuje, włączanie pewnych opcji wymaga wybrania ich analogiem czy krzyżakiem i latania po ikonkach na ekranie. Meh – na pilocie wystarczy wcisnąć jeden przycisk. Druga wspaniała sprawa – tak jak zwykły pad, tak i PS3 remote działa przez Bluetooth, czyli dość celowania i przyjmowania dziwnych pozycji, by trafić w port na podczerwień. Tu możecie obsługiwać konsolę z odległości nawet 30 m.

Hokus pokus czary mary, twoja stara to twój stary

Wonderbook to kolejne intrygujące rozwiązanie, które pozwalało na większą immersyjność dzięki rozszerzaniu rzeczywistości. Najpopularniejszą grą z tego cyklu była Księga Czarów bazująca na uniwersum Harry'ego

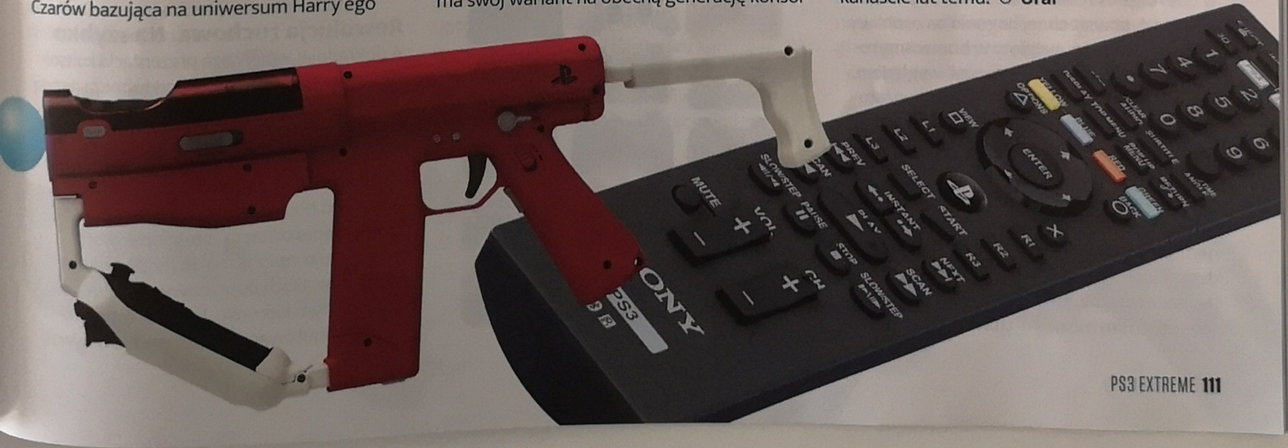
Pottera. W praktyce Wonderbook był po prostu książką składającą się z tekturowych kartek, na których znajdowały się specjalne symbole, które były odczytywane przez PlayStation Eye. Dzięki temu na ekranie telewizora księga ożywała i mogliśmy podziwiać różnej maści scenki czy inne dziwy. Do tego PS Move pełniło rolę magicznej różdżki, wykorzystywanej do rzucania czarów czy rozwiązywania zagadek. Trzeba przyznać, że Wonderbook był sprytnym posunięciem ze strony Sony, by opchnąć ludziom przy okazji kamerkę i kontroler ruchu.

Klik i robisz, co chcesz

Jeśli kochacie FPS-y, a już zwłaszcza sieciowe, to dobrze wiecie, że klikając w przyciski na klawiaturze i smyrając w dłoni myszkę, osiągniecie znacznie większą efektywność fragowania przeciwników. Nie ma się co kłócić, zostało to już wielokrotnie udowodnione. Choć sam i tak wolę szarpać w strzelanki na padzie (z wyjątkiem rozgrywek sieciowych), to warto wspomnieć o mającym licencję od Sony akcesorium firmy Hori, które obsługiwane jest również przez PS4 i które również ma swój wariant na obecną generację konsol – chodzi o Hori Tactical Assault Commander. Wygląda trochę jak dziwadełko, ale w praktyce to klawiatura mechaniczna z przyciskami WSAD (a raczej jej wycinek, bo liczba przycisków jest ograniczona) oraz gamingowa mysz z możliwością zmiany ustawień DPI. Urządzenie miało nawet przycisk do celowania w trybie snajperskim.

Było, minęło

Przez całą swoją historię PS3 doczekało się niezliczonej liczby akcesoriów i wyżej wymienione to tylko wierzchołek góry lodowej. Była to fantastyczna generacja, w której zarówno Sony, jak i inni producenci starali się nam zaoferować coś świeżego, co dostarczało graczom nowych doznań. Teraz mamy VR-y i inne bajery, ale moim zdaniem brakuje w tym wszystkim trochę beztroskiego funu, który charakteryzował ten rynek jeszcze kilkanaście lat temu. ⏻ **Ural**



STARY-NOWY KONTROLER

Klasyczny kształt DualShocka to symbol całej marki PlayStation. W czasach PS3 symbol jednak już nadmiernie zużyty, pomimo zawartych w jego trzewiach innowacji. Oto jego historia.

To nie do końca tak, że bardziej czy mniej udany projekt kontrolera może przesądzić o sukcesie lub porażce danej konsoli, bez wątpienia jednak jest on ważną składową doświadczenia z konkretnym sprzętem. Opracowany przez Teiyu Goto design pada do pierwszego PlayStation, wyposażony w dodatkową parę przycisków na tylnej części obudowy oraz długie rękojeści poprawiające stabilność chwytu, okazał się nie tylko rewolucyjny, ale i ponadczasowy. Zwłaszcza po aktualizacji w 1997 r. o funkcję wibracji oraz dwie symetrycznie umieszczone względem siebie gałki analogowe. Kształt ten miał stać się znakiem rozpoznawczym PlayStation na długie lata, wykraczając poza żywot sprzętu, z myślą o którym został wykreowany.

Nieudany rzut bumerangiem

Klasyczny DualShock, w niezmienionej niemal wizualnie postaci, bawił graczy jeszcze przez cały żywot PlayStation 2, kiedy jednak przyszło do prezentacji kolejnej konsoli Sony podczas targów E3 2005, branżę zaskoczył niecodzienny wizerunek nowego kontrolera. Koszmarnie długi i nienaturalnie zakrzywiony, na pierwszy rzut oka nijak dopasowany do kształtu dłoni użytkownika, nie miał wprawdzie swojej oficjalnej nazwy, szybko zyskał jednak przydomek „bumeranga", „banana" lub „rogala". Wizytujący wówczas w Los Angeles redaktor Butcher nie podzielał jednak powszechnej nagonki na osobliwy projekt, pisząc, że „wygięty w bumerang/rogalik może i niektórych śmieszyć wyglądem, jednak oglądając go z odległości kilkunastu centymetrów (choć za szybą), można pokusić się o stwierdzenie, że Sony nie popełniło pomyłki". Mimo to pod naporem krytyki szybko wycofano się z pomysłu, a krótko potem rozpoczęto kampanię odwracania kota ogonem. „Bumerang (...) został opracowany jako design koncepcyjny i nigdy nie miał być ostateczną wersją kontrolera pomimo tego, co wszyscy o nim mówili" – tłumaczył Phil Harrison, prezes Sony Computer Entertainment Worldwide Studios w wywiadzie dla serwisu GamesIndustry.biz. „Wszyscy widzieliśmy, jak silne emocje wywołał, mimo że nikt na świecie nigdy nie miał go w dłoniach. Uważałem to za bardzo interesujące, że ludzie krytykowali go wyłącznie za wygląd, nie wiedząc nawet, jakie wrażenie wywołuje faktyczne trzymanie go" – ciągnął dalej, usprawiedliwiając jednocześnie fatalny odbiór nowego pomysłu. Kto wie, może gdybyśmy rzeczywiście dostali szansę samodzielnego sprawdzenia sprzętu, wcale nie okazałby się tak niewygodny, na jaki wyglądał?

„Zatrzęś mną, niech wiem, że żyję!"

Zapędzeni w kozi róg inżynierowie powrócili więc do sprawdzonej bryły klasycznego DualShocka. Trudno jednoznacznie stwierdzić, jaki cel przyświecał im przy projektowaniu „bumeranga", jednak osobiście uważam, że głównym powodem miało być wizerunkowe zerwanie z marką DualShock, jak sama nazwa wskazuje kojarzoną przecież z nieodłączną funkcją wibracji. W tamtym czasie przeciwko Sony i Microsoftowi toczył się wszak proces o naruszenie patentu na tego rodzaju funkcjonalność, opracowaną i zastrzeżoną przez amerykańskie przedsiębiorstwo technologiczne Immersion Corporation. I o ile gigant z Redmond wynegocjował pozasądową ugodę, na mocy której dokonał zakupu 10% udziałów w Immersion, o tyle Japończycy postanowili walczyć do końca, ostatecznie przegrywając i otrzymując nakaz wypłaty odszkodowania w wysokości 82 mln dol. na rzecz poszkodowanej strony. Rezultatem była też konieczność wycofania funkcji wibracji z nowego kontrolera, od czego potencjalnie miał odwrócić uwagę jego niecodzienny kształt. I gdy rok później korporacja o mały włos nie musiała popełnić publicznego blamażu, prezentując kontroler „nowej generacji", który nie tylko wygląda zupełnie jak ten stary, ale na dodatek został wypatroszony o swoją flagową funkcjonalność, z nieba spadło jej... Nintendo.

Rewolucja ruchowa. Na szybko

A dokładniej – pierwsza prezentacja konsoli Wii, znanej wtedy jeszcze pod roboczą nazwą Revolution. Sony natychmiast dostrzegło potencjał w funkcjonalności ruchowej stojącej u podstaw nowego sprzętu z Kioto, adaptując ją do swojego kontrolera i prezentując go światu pod nazwą Sixaxis, co w wolnym tłumaczeniu oznacza „sześcioosiowość", a nawiązuje rzecz jasna do możliwości sterowania w grach poprzez wychylenia pada w dowolnym kierunku. I choć prosty żyroskop zamontowany w Sixaxisie nie umywał

się do rewolucyjnego w tamtym czasie rozwiązania zaproponowanego przez Nintendo, zdołał odwrócić uwagę branży od braku wibracji. Dorobiono zresztą do tego całą historyjkę. W oficjalnym komunikacie prasowym podano do wiadomości, że „w związku z wprowadzeniem nowego, sześcioosiowego systemu czujników funkcja wibracji zostanie usunięta z nowego kontrolera PS3, ponieważ same wibracje zakłócają informacje wykrywane przez czujnik". Słuszność tego posunięcia usprawiedliwiał zresztą także Phil Harrison. „Wierzę, że kontroler Sixaxis oferuje deweloperom gier o wiele więcej możliwości przyszłych innowacji, niż kiedykolwiek oferowały wibracje. Sądzę, że wibracje to funkcjonalność minionej, a nie nowej generacji" – przekonywał. Kłam tym twierdzeniom zadał publicznie Victor Viegas, prezes firmy Immersion, która chwilę wcześniej skutecznie obroniła w sądzie swój patent. „Nie sądzę, żeby (pogodzenie żyroskopu i wibracji – przyp. red.) był to bardzo trudny problem do rozwiązania, a Immersion ma ekspertów, którzy chętnie rozwiążą dla nich ten kłopot" – żartował Viegas. Zresztą na swego rodzaju „samozaoranie" wiarygodności wyimaginowanego problemu nie trzeba było długo czekać. Na targach Tokyo Game Show 2007 oficjalnie zaprezentowano bowiem sukcesora Sixaxisa – pełnoprawnego DualShocka 3, zachowującego zarówno dotychczasowe możliwości kontrolera, jak i lubianą funkcję wibracji. Mimo to Kaz Hirai, ówczesny prezes Sony Computer Entertainment, nadal brnął w przyjętą wcześniej narrację o konflikcie dwóch funkcji, która to miała „zostać wreszcie przezwyciężona". Nie zająknął się przy tym oczywiście ani słowem o sporze prawnym i zakulisowym już rozwiązaniu sprawy umożliwienia powrotu wibracji do kontrolerów PlayStation.

Drobne kłamstewka

To niejedyna sprawa związana z padem, w której włodarze marki zapędzili się nieco zbyt daleko w pokrętne wymówki i usprawiedliwienia. W podobnym tonie odżegnywali się również od

CHOĆ PROSTY ŻYROSKOP ZAMONTOWANY W SIXAXISIE NIE UMYWAŁ SIĘ DO REWOLUCYJNEGO W TAMTYM CZASIE ROZWIĄZANIA ZAPROPONOWANEGO PRZEZ NINTENDO, ZDOŁAŁ ODWRÓCIĆ UWAGĘ BRANŻY OD BRAKU WIBRACJI

oskarżeń o podpatrzenie funkcjonalności ruchowych u konkurencji z Kioto. „Myśleliśmy o tym od 1994 r., ale ówczesna rzeczywistość nie pozwalała na realizację niektórych pomysłów, ponieważ technologia nie była dostępna w odpowiedniej ilości i wystarczająco niskiej cenie" – tłumaczył w wywiadzie Phil Harrison, znów dla portalu GamesIndustry.biz. Gdyby jednak była to prawda, funkcje ruchowe z pewnością zostałyby zaprezentowane już w 2005 r. razem z „bumerangiem". Tymczasem jak zradził później Dylan Jobe, producent i designer Warhawka, jego zespół dowiedział się o tej technologii tak późno, że miał raptem 10 dni na implementację funkcji ruchowych do dema gry zaprezentowanego na E3 2006. Potwierdził to również Brian Upton ze studia Santa Monica, zdradzając, że oni także zobaczyli działający kontroler dopiero na kilka tygodni przed targami. Ostatecznie pomimo kilku pomysłowych patentów w grach first party początkowej fazy życia nowej konsoli żyroskop nie okazał się silną kartą przetargową w walce o uwagę klienta i większość deweloperów dość szybko zapomniała o jego istnieniu.

Sprawdzone, czyli dobre

Mimo to, dzięki pierwszej w dziejach marki funkcji pracy bezprzewodowej, całkiem pojemnej baterii, żyroskopowi oraz zamianie przycisków L2/R2 na mało wygodne, ale w pełni funkcjonalne spusty, Sixaxis oraz DualShock 3 stanowiły najlepszą i najbardziej kompletną wersję legendarnego kontrolera PlayStation, jaka kiedykolwiek została opracowana. Urządzenie królujące nieprzerwanie na rynku od 1994 do 2013 r. w niemalże nienaruszonej wizualnie formie to w technologicznym świecie prawdziwy ewenement, który mógł się udać tylko tutaj. ⏻ **Komodo**

BLU-RAY A SPRAWA POLSKA

I'm blue da ba dee da ba daa..., pamiętacie ten dyskotekowy hit z upośledzonym teledyskiem, który zdominował listy przebojów u schyłku XX w.? No pewnie, że pamiętacie!

Włoski zespół Eiffel 65 może i był kiczowaty, ale jego twórczość i estetyka dobitnie świadczą, że niebieski kolor nie był im obcy. Nie był on również obcy rodzimemu profesorowi Sylwestrowi Porowskiemu, byłemu dyrektorowi Instytutu Wysokich Ciśnień PAN. Co bardziej wnikliwi pamiętają zapewne, że Polska miała ambicje podbicia rynku elektroniki dzięki błękitnemu laserowi, co opierało się na osiągnięciach zespołu profesora, który już we wczesnych latach 90. ubiegłego wieku opracował nowy rodzaj kryształów bazujących na azotku galu.

Blue Sky

Żeby nie wchodzić w techniczne i naukowe szczegóły, kryształy są niezbędne do prawidłowego i precyzyjnego funkcjonowania diod LED i laserów, a ich produkcja i osiągnięcie właściwych parametrów jest olbrzymim wyzwaniem. Z jednej strony liczy się bowiem ich nieskazitelność, pozwalająca na znacznie precyzyjniejsze działanie diody czy lasera, z drugiej żywotność, wszak struktura kryształu poddawana jest zarówno wysokiej temperaturze, absorbcji fotonów z płynącego przezeń światła, promieniowaniu jonizującemu, jak i innym degradującym go czynnikom. Dość powiedzieć, że według różnych źródeł wytwarzane przez PAN lasery miały problem z prawidłowym działaniem powyżej 1 minuty, co w przypadku chęci zastosowania takowego rozwiązania w czytniku płyt raczej nie było osiągnięciem satysfakcjonującym. Jakby tego było mało, dochodzi tu jeszcze element mocy lasera, która musi być odpowiednio duża, aby ten radził sobie prawidłowo z odczytem danych z nośników optycznych. Ostatecznie, choć ambicje były spore, to jak to u nas bywa, skończyło się głównie na planach i kłótniach, a szkoda, bo udział polskich uczonych w rozwoju niebieskiego lasera jest bezdyskusyjny. Poddaliśmy się jednak na długo przed metą. Ale tak to już u nas bywa, czego dobrym przykładem może być Izera, skutecznie torpedowana przez niektórych polityków i liczne media, przez co pewnie 90% Polaków uważa pomysł zbudowania rodzimego elektryka za poroniony. Co Niemcom, Amerykanom, Japończykom czy Chińczykom nie przeszkadza w produkcji własnych pojazdów tego typu.

JAK TO U NAS BYWA, SKOŃCZYŁO SIĘ GŁÓWNIE NA PLANACH. A SZKODA, BO UDZIAŁ POLSKICH UCZONYCH W ROZWOJU TEGO LASERA JEST BEZDYSKUSYJNY

Spalone na panewce

Uznałem więc, że nasze poletko i zawiłości techniczne sprzed ponad ćwierć wieku warto przywołać, bo często nasz udział w badaniach nad niebieskim laserem jest pomijany, a nie był bez znaczenia. Choć bowiem pałeczkę przejęli Japończycy, szczególnie za sprawą profesora fizyki Shujiego Nakamury, który zresztą otrzymał w 2014 r. Nagrodę Nobla za wynalezienie wydajnych diod emitujących niebieskie światło, to nasze rozwiązanie było znacznie lepsze. Wprawdzie japoński fizyk rozpoczął prace nad swoją niebieską diodą jeszcze w 1989 r., ale rozwijał ją na podłożu szafiru, który charakteryzował się dużo gorszymi parametrami niż wspomniany azotek galu. Pewnym smaczkiem w całej historii jest fakt, że w drugiej połowie lat 90. ubiegłego wieku Nakamura kontaktował się z profesorem Porowskim i chciał kupić polskie kryształy do swoich badań, ale spotkało się to z odmową. Czy zadecydowały ambicje, czy też może względy polityczne, ciężko wyrokować. Nie był to jednak koniec polskiego wątku. Kryształy azotku galu znad Wisły uchodziły w branży naukowo-badawczej za najlepsze na świecie, ale jeszcze bardziej udoskonalił je dr Robert Dwiliński, który założył firmę Ammono. Dwilińskiemu udało się opracować innowacyjną metodę hodowli kryształów większych rozmiarów, co w zastosowaniach komercyjnych i w kontekście trwałości miało niebagatelne znaczenie. I tak w okolicy 1997 r. Nakamura przyleciał do Polski i rozwiązania polskiego przedsiębiorstwa uznał za na tyle obiecujące, że poprosił swojego pracodawcę, firmę Nichia, o zainwestowanie w Ammono. Ale nie był jedyny. Jak się okazuje, w owym czasie wszyscy giganci elektronicznego świata chcieli przejąć polskie przedsiębiorstwo, ale dr Dwiliński odsyłał ich z kwitkiem. Do końca wierzył, że otrzyma należyte wspar-

cie od polskiego rządu i rodzimego przemysłu, ale to jedna strona medalu. Druga, że Polacy nie chcieli być podwykonawcami dla zagranicznych koncernów, a po przejęciu firmy do tego sprowadzałaby się ich rola. Koniec końców przy braku finansowego wsparcia doprowadziło to ostatecznie do ogłoszenia upadłości przez Ammono i schowania do szuflady marzeń o polskim niebieskim laserze, który podbije świat.

UDO. Bynajmniej nie z kurczaka

Inaczej miała się sprawa w Japonii, gdzie funduszy na badania nie brakowało. I tak pod koniec 2000 r. pojawił się UDO (Ultra Density Optical), bazujący na niebieskim laserze nowy format dysków, ogłoszony przez Sony. I choć wielu uznaje go za prototyp Blu-raya, to nie jest to do końca prawda, bo format trafił do jak najbardziej komercyjnego, tyle że profesjonalnego obiegu i stosowany był, i wciąż zresztą jest, do archiwizacji danych. W wielu aspektach oba formaty są bliźniacze, ale UDO charakteryzuje większa trwałość nośnika, gdyż powstał on przede wszystkim w celu zastąpienia taśm magnetycznych (tu znów ciekawostka – również po dziś dzień stosowanych, bo są znacznie trwalsze od innych nośników danych). I choć Blu-ray nie został zaprojektowany, by przetrwać dziesięciolecia, a płyty BD oferują nieco inne pojemności, to format ten dzieli z UDO dokładnie ten sam laser, czyli niebieski, o identycznej długości fali wynoszącej 405nm. Konsumenckie zastosowania rządzą się jednak swoimi prawami i sukces produktów skierowanych do tego segmentu rynku nie jest determinowany tylko przez zimne i nudne parametry, jak trwałość czy pojemność nośnika.

W przypadku zwykłych szaraczków takich jak my – graczе i kinomaniacy – liczy się również cena, ba, często jest ona decydująca. UDO było za drogie, ale wiadomo też było, że do wojny formatów dojdzie i przestarzałe płyty DVD trzeba będzie zastąpić nośnikiem o znacznie większej pojemności. Dlatego też chcąc zapewnić Blu-rayowi sukces, Sony zawiązało szeroką koalicję producentów sprzętu, do której weszły takie koncerny jak Panasonic, Samsung, LG czy bardzo istotny na tym rynku gracz Philips, z którym Sony wprowadziło wcześniej na rynek płyty CD, a potem DVD. Po drugiej stronie mieliśmy tylko jednego istotnego konkurenta, HD-DVD, promowanego głównie przez firmy Toshiba i NEC.

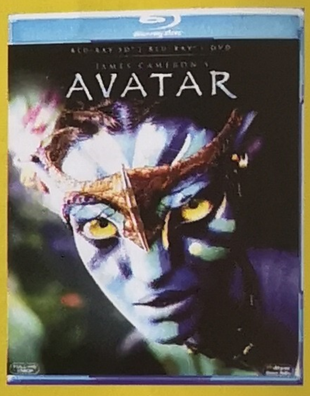
Z góry przesądzona wojna nośników

Jest taki żart, że o zwycięstwie danego formatu decyduje branża porno. Jeśli wytwórnie filmów dla dorosłych namaszczą jakiś nośnik, to wygra on w cuglach. W wojnie niebieskich laserów nie do końca tak było. HD-DVD nie miał szans na sukces i choć na rynek wprowadzony został odrobinę wcześniej, tj. 31 marca 2006 r., podczas gdy Blu-ray zadebiutował 20 czerwca tego samego roku, to od początku skazany był na pożarcie. Po przeciwnej stronie miał rynkowych hegemonów, którzy od kilkudziesięciu lat rządzili niepodzielnie rynkiem formatów płyt audio i wideo. Do tego czytnik HD-DVD do Xboksa był tylko akcesorium opcjonalnym, podczas gdy Sony spopularyzowało czytniki Blu-ray, integrując je z konsolą PlayStation 3. To był prawdziwy szach-mat. Właściciele nowej Czarnuli nie tylko otrzymywali świetny nośnik, który pozwolił zapomnieć o żonglowaniu płytami, ale nagle ich konsola stała się doskonałym odtwarzaczem filmów. Dotyczy to szczególnie pierwszych modeli PS3, mających genialne bebechy i przetworniki, które przeistaczały te maszynki w topowe odtwarzacze hitów filmowych, często przebijające produkty high-endowe. Sam po dziś dzień używam konsoli Sony jako odtwarzacza w moim kinie domowym i nie wyobrażam sobie zastąpienia jej innym sprzętem.

„I have a girlfriend and she is so blue”

Dziś płyty Blu-ray, choć wciąż przecież obecne i stosowane, powoli szykują się do przejścia na emeryturę. Dystrybucja cyfrowa gier czy streaming wideo są po prostu wygodniejsze, bo zyskujemy dostęp do treści, nie wychodząc z domu. Z drugiej jednak strony trzeba pamiętać, że nawet najlepsza cyfrowa platforma wideo nie jest w stanie zapewnić takiej jakości obrazu i dźwięku jak kilkuwarstwowa płyta smyrana od spodu niebieskim laserem. Dlatego uważam, że jeszcze przez wiele lat z tytułowym bohaterem utworu Eiffel 65 się nie pożegnamy. **Ural**

JAK PLAYSTATION 3 WYBRAŁO SIĘ DO KINA NA FILM 3D



Romans PlayStation 3 z kinem i grami 3D to trochę zapomniany etap sprzętu Sony. Tymczasem sam pomysł był ciekawy. Niestety zalew kiepskich treści 3D sprawił, że szybko trafił do kosza. Oto jego historia.

Efekt 3D to nic innego jak sprytny zabieg oszukujący nasz mózg. Na tym rozwiązaniu nie tylko próbowano oprzeć nowy etap w historii kina, ale również sprawić, aby PlayStation 3 stało się platformą dla stereoskopowych gier 3D.

Jak Cameron reaktywował filmy 3D

Filmy 3D powstawały w Hollywood już w latach 50. ubiegłego wieku. Aby dać się ponieść iluzji, widzowie w kinie zakładali dwukolorowe okulary anaglificzne. Produkcje 3D kręcił nawet sam Hitchcock („M jak morderstwo"). Z czasem 3D odstawiono na boczny tor. Patent zaczął wracać do łask dopiero wraz z cyfrową rewolucją w kinie i postępem technologicznym, w tym popularyzacją formatu IMAX. Podczas renesansu kina 3D stawiano na krótkie produkcje, które od początku powstawały w myślą o tym efekcie. Z czasem wytwórnie postanowiły zacząć eksperymentować z pełnym metrażem. W 2004 r. film animowany „Ekspres polarny" zarobił w wersji 3D aż 14 razy więcej niż w wydaniu 2D. Szybko zorientowano się, że film 3D w kinie może być ciekawą atrakcją, za którą widz będzie w stanie zapłacić więcej niż za regularny seans.

Prawdziwy comeback 3D miał miejsce pod koniec 2009 r., kiedy do kin wszedł „Avatar" Jamesa Camerona. Produkcja od początku była kręcona z myślą o 3D, a wizjonerski reżyser korzystał ze specjalnych kamer Panasonica, aby stworzyć możliwie najbardziej „realistyczny" obraz, który potem dało się przełożyć na 3D. O kasowym sukcesie filmu Camerona nie ma się co rozpisywać. Ludzie walili do kina, bo chcieli „doświadczyć" 3D – to było coś nowego. Hollywood zorientowało się, że na 3D można zarobić niezłą kasę nie tylko w kinie, ale również w domu – a to za sprawą telewizorów 3D. Sony pomyślało, że PlayStation 3 też może skorzystać na tym trendzie.

Tak się złożyło, że w 2010 r. zajmowanie się opisywaniem nowych technologii konsumenckich było moją główną pracą. Jako szef serwisu o technologiach w portalu Interia.pl miałem wyjątkową okazję spędzić tydzień w Hollywood, przyglądając się produkcji filmów 3D, a także uczestniczyć w jednym z pierwszych pokazów gier 3D powstających z myślą o PlayStation 3. Rzućmy okiem, co powiedziano mi 14 lat temu i jaki był finał przygody PS3 z 3D.

EFEKT 3D TO NIC INNEGO JAK SPRYTNY ZABIEG OSZUKUJĄCY NASZ MÓZG

Porażka kinematografii 3D

„Nakręcenie kiepskiego filmu 3D nie stanowi problemu. Zrobienie dobrej produkcji 3D nie jest już takie łatwe" – komentował wtedy Buzz Hays, wiceprezes Centrum Technologii 3D Sony (kolejne cytaty pochodzą z moich artykułów – dzisiaj znajdziecie je w serwisie Geekweek.interia.pl). W tym okresie Sony zaangażowało się w produkcję filmów 3D, a także w doskonalenie technologii umożliwiających przeniesienie ich z kina do domu. Jak się wtedy dowiedziałem, konwersja minuty filmu z wersji 2D do 3D kosztowała przynajmniej 50 tys. dol. Kluczowym elementem gwarantującym dobry film 3D było (i nadal jest) oświetlenie i odpowiednie ujęcia. Niestety, jak wiemy dzisiaj, największą bolączką filmów 3D było to, że zwyczajnie czasami „nic nie było widać". To skutek uboczny tego, że zamiast filmów od razu powstających w technologii stereoskopowej w większości przypadków byliśmy skazani na dzieła będące konwersją ze sztucznie dodanymi efektami 3D w postprodukcji. Finał

znacie – ludzie z czasem mieli dosyć 3D robionego na siłę.

Wtedy (rok 2010) jednak nie było o tym wiadomo – 3D stało się największym hasłem w Fabryce Snów, czego mogłem doświadczyć na własnej skórze. A wraz z kinowymi produkcjami do sklepów zaczęły trafiać pierwsze telewizory i odtwarzacze 3D. W połowie roku na polskim rynku zadebiutowały telewizory 3D w cenie pomiędzy 7999 zł a 10 999 zł, za odtwarzacz Blu-ray 3D trzeba było zapłacić 1999 zł. Z kolei aktywne okulary migawkowe kosztowały od 399 zł do 599 zł (dla przypomnienia – średnie wynagrodzenie brutto wynosiło wtedy około 3540 zł). No właśnie, okulary. Otóż 3D w domowym zaciszu działało inaczej niż w kinie. Telewizor 3D musiał mieć nie tylko odpowiedni poziom odświeżania i specjalny procesor przetwarzający sygnał 3D, ale również dodatkowy nadajnik oraz wspomniane okulary migawkowe odbierające sygnał 3D. Koszt okularów rzeczywiście robił swoje, szczególnie jeśli mielibyśmy kilku domowników oglądających jednocześnie film. Nic dziwnego, że producenci elektroniki liczyli w tamtym okresie na spore zyski. 3D miało być również jednym z wyróżników PlayStation 3 w starciu z Xboksem 360.

Split-screen mógł odejść do lamusa

„PlayStation 3 będzie swoistego rodzaju koniem trojańskim dla 3D, bo wraz z aktualizacją oprogramowania konsoli każdy z użytkowników PS3 będzie miał do dyspozycji urządzenie obsługujące gry oraz filmy 3D" – tłumaczył mi wtedy Erik Kingdon z europejskiego oddziału Sony. Firma początkowo planowała aktualizację konsoli na czerwiec, ale odpowiedni soft (aktualizacja 3.50) trafił do użytkowników dopiero pod koniec września. Po jej pobraniu można było za pomocą PlayStation 3 oglądać filmy 3D oraz zdjęcia panoramiczne 3D (aplikacja PlayMemories). A co z grami?

Tych też się doczekaliśmy, finalnie było ich ponad 120 (wybrane tytuły umieściłem w osobnej ramce), chociaż te najbardziej wartościowe, co nie jest niespodzianką, pochodziły ze studiów Sony: WipeOut HD, seria MotorStorm czy Uncharted 3. Jak całość prezentowała się w 3D? To było interesujące doświadczenie, ale gra musiała najpierw zostać dostosowana do stereoskopii, przez co konsola tak naprawdę generowała podwójny obraz (trochę jak w split-screenie), który „do kupy" składał nasz mózg. Wpływało to na jakość (rozdzielczość, liczba klatek animacji i detali na ekranie) generowanego obrazu, co oznaczało, że kosztem efektu 3D otrzymywaliśmy gorzej wyglądającą grę. W przypadku tytułów takich jak WipeOut HD czy strzelanka Super Stardust HD (bardzo udana wersja 3D) nie miało to tak negatywnego wpływu na odbiór całości, bo stylistyka tytułów i forma rozgrywki dobrze pasowały do ciekawego dodatku, jakim było 3D. Ale w przypadku Uncharted 3 czy Killzone 3 człowiek jednak tracił te unikatowe wizualia.

Wizualizacja tego, jak działało SimulView. Zamiast split-screenu każdy miał przed oczami „swój ekran", chociaż patrzył na ten sam telewizor 3D. W rzeczywistości działało to różnie.

Jeśli chodzi o gry 3D, Sony opracowało jeszcze jedną, bardzo ciekawą technologię, która w teorii rozwiązała jeden z odwiecznych problemów grania przy użyciu trybu split-screen na jednej konsoli – dzięki okularom każdy z graczy miał przed oczami „swój" ekran, pomimo że patrzył na ten sam telewizor 3D, co gracz obok. Rozwiązanie nosiło nazwę SimulView. Brzmiało to bardzo fajnie, ale w rzeczywistości rozwiązanie musiało mierzyć się z tym samym problemem, co granie w wersji 3D – jeśli przechyliliśmy głowę o ponad 50 stopni, straciliśmy synchronizację, a w następstwie efekt SimulView. W praktyce bywało tak, że wystarczyło czasami odchylić głowę nawet odrobinę, aby wszystko zaczęło się sypać. Rzecz jasna zależało to od telewizora, okularów i samej gry, ale jeśli coś nie działa, nawet pomimo innowacyjnego pomysłu, ludzie nie będą tym zainteresowani, a szczególnie gracze, którzy nie mogą sobie pozwolić na to, aby w trakcie zabawy przeszkadzały im problemy z wyświetlanym obrazem.

Patenty 3D zastosowane w PS3 budziły nadzieję, ale do ich dalszego rozwoju potrzebny był komercyjny sukces telewizorów 3D. Tymczasem klienci zagłosowali portfelem, stawiając na tańsze, standardowe odbiorniki. Wyłącznie kilka tytułów od Sony (nie licząc Super Stardust HD) korzystało z SimulView, a garść niezłych pozycji third party nie wystarczyła, aby growe 3D stało się niczym więcej poza chwilowym trendem promowanym przez korporację.

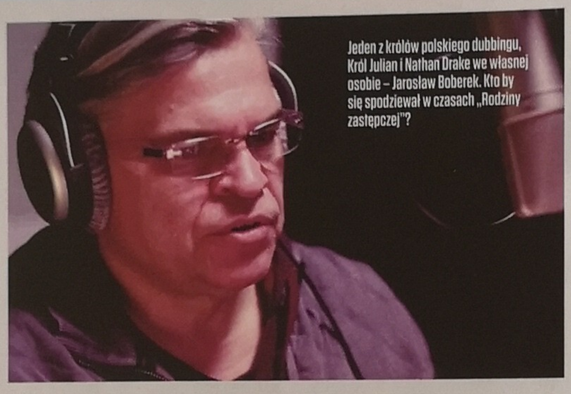
Przerwana projekcja

Najwięcej gier 3D pojawiło się na rynku w 2011 r. Nie brakowało też filmów – dało się naliczyć około 90 premier. Dla porównania 2024 r. przyniósł 15 premier 3D, ale skala ich obecności w kinach (liczba sal, w których są wyświetlane) jest nieporównywalnie niższa niż kilka lat temu. Jeffrey Katzenberg, legendarny producent, za porażkę filmów 3D obwinia przesycenie rynku dziełami gorszej jakości, zwłaszcza konwersjami do 3D. To właśnie przez wciskanie ludziom 3D na siłę widzowie odwrócili się od takiej formy rozrywki. Ostatecznie pod koniec 2012 r. mało kto pamiętał o grach 3D na PS3.

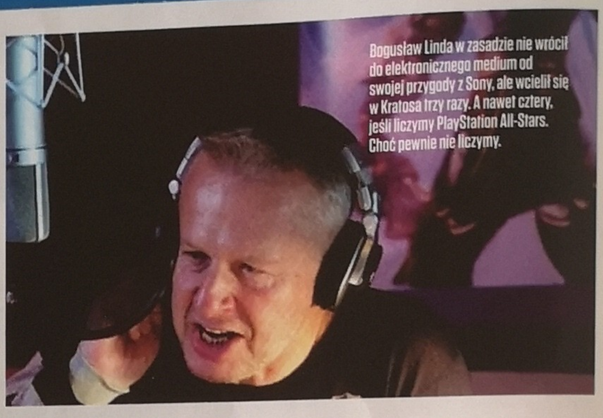
Chociaż w przypadku PS3 dodatek 3D nie odniósł wielkiego sukcesu, należy docenić jego wizjonerski aspekt. Ciekawe, co byłoby, gdyby rynek nie zrezygnował z 3D, a technologia byłaby doskonalona na etapie PS4? Kolejna generacja PlayStation oferowała większą moc obliczeniową, a co za tym idzie – potencjalnie lepszą jakość obrazu w stereoskopii. Z drugiej strony zamiast 3D dostaliśmy technologię VR. Co prawda wirtualna rzeczywistość w grach nie skończyła tak źle jak okulary 3D, ale na jej przykładzie (ograniczony sukces) zobaczyliśmy, że gracze najbardziej preferują porządny telewizor i „klasyczny" obraz, bez dodatków. **Dżujo**

WARTE UWAGI GRY WSPIERAJĄCE 3D NA PLAYSTATION 3D.
LITERA (S) Z BOKU OZNACZA, ŻE DANY TYTUŁ WSPIERAŁ SIMULVIEW.

Assassin's Creed III Batman: Arkham City Call of Duty: Black Ops Crysis 2 Gran Turismo 5 (S) Killzone 3 (S) Trylogia MotorStorm (S) PES 2013: Pro Evolution Soccer Ratchet & Clank: All 4 One Resistance 3 Ridge Racer 7: 3D License Ver. Silent Hill: Downpour Super Stardust HD (S) Uncharted 3: Drake's Deception (S) WipEout HD (S)



Jeden z królów polskiego dubbingu, Król Julian i Nathan Drake we własnej osobie – Jarosław Boberek. Kto by się spodziewał w czasach „Rodziny zastępczej"?



Bogusław Linda w zasadzie nie wrócił do elektronicznego medium od swojej przygody z Sony, ale wcielił się w Kratosa trzy razy. A nawet cztery, jeśli liczymy PlayStation All-Stars. Choć pewnie nie liczymy.

POLACY (Z PS3) NIE GĘSI, SWÓJ JĘZYK MAJĄ!

A dowiedzieli się tego dzięki Lokalizacjom 2.0.

Wśród wszystkich wątków otulających PlayStation 3 nostalgiczną powłoczką (myślę, że z perspektywy lat nawet na ewidentne, nader liczne błędy Sony patrzymy z pewną melancholią) dość rzadko wspomina się polskie wersje językowe, inicjatywę Lokalizacje 2.0, jak wtedy lubiliśmy, zgodnie z wolą SCEP, ją nazywać.

Relacja polskich graczy i pełnych spolszczeń nigdy wcześniej nie dotyczyła marginalizowanej społeczności konsolowych, wyrosła na komputerach osobistych, ich się trzymała, na nich wyhodowała księgę legendarnych cytatów. Zaprawione w pirackich bojach pokolenie PSX-a może kojarzyć co najwyżej „wschodnio" brzmiące „Kain jest nieśmirtelny, o nim chodzą legendy, jedynie niwielu zna prawdy" (bazarowy Soul Reaver) albo „Pan Daniel Forteks, z powrotem pada z tego świata" (z tegoż samego pochodzenia Medievil 2), nie ma w tym jednak ani patriotycznej dumy – bo i skąd, skoro nie Polacy odpowiadali za te „dubbingi" – ani zbiorowej tęsknoty, gdyż wszyscy trochę wstydzą się nielegalnej natury tamtych czasów. Rzecz w tym, że przez ponad dekadę z konsolami Sony przyzwyczailiśmy się, iż nie dla nas pełne lokalizacje. A Sony, widząc rosnące statystyki PlayStation w naszym kraju oraz słusznie wyczuwając okazję niezłego zarobku, postanowiło to nareszcie zmienić w drugiej połowie życia swojej trzeciej platformy.

Polska Robota Lokalizacyjna

Tutaj wkracza Studio PRL, warszawskie studio nagrań, dźwięku i dubbingu, które od 2008 r. próbuje swoich sił w cyfrowym medium (odpowiadało za lokalizacje Age of Conan, dwóch pierwszych Penumbr oraz Rise & Fall: Civilizations at War). A może powinniśmy napisać, że do studia wkracza sam polski oddział Sony, gdyż, jak wspomina Michał Przybył, właściciel spółki PRL Studio (w rozmowie ze mną; wszystkie parafrazy w tekście pochodzą z tego wywiadu), w 2009 r. spotkali się jak gdyby w środku drogi. Jedni, potrzebując większego zaczepienia w grach wideo, drudzy, szukając kogoś, kto solidnie ogarnie niemałą listę nadchodzących nowości od wewnętrznych deweloperów i wszystkie wzbogaci o polską ścieżkę dźwiękową. Jesteśmy wszakże w przededniu lepszej ery PlayStation 3, na chwilę przed kanonadą megaprzebojów (większość z nich znajdziecie w dziale recenzji trzymanego przez Was numeru specjalnego). Czego możemy być jednak pewni, to niechęci, z jaką konsolowi gracze czytali

Strefa Zabijania

Osobnym aspektem Lokalizacji 2.0 stały się polskie wersje tytułów gier. Sony na pewnym etapie przekroczyło nawet logiczne tłumaczenie samych podtytułów (Uncharted 2: Pośród złodziei) i dostaliśmy pudełko z potworkowym „nieSławny: inFamous 2" na okładce, jednak szybko postanowiono tego typu zagrywki zostawić dla gier rodzinnych. Bardzo słusznie.

o zapowiedziach „profesjonalnego dubbingu" w nadchodzących odsłonach Jak & Daxter, Killzone'a i – oczywiście! – Uncharted.

Dla większości odbiorców to właśnie Jarosław Boberek w roli Nathana Drake'a był najistotniejszym argumentem. Ba, nawet w redakcji Ekstrima znajdziemy autorów, którzy nie Nolana Northa, ale naszego „Dzielnicowego z «Rodziny zastępczej»" utożsamiają z prawdziwym bohaterem Uncharted. Czym innym polski głos w tytule przeznaczonym dla najmłodszego odbiorcy – EyePet (kto pamięta?!) czy LittleBigPlanet naturalnie potrzebowały dubbingu, by móc trafić do swego targetu. Gdy dubbing jednakże ozdabiał dojrzałą produkcję z poważnym scenariuszem, zakuci w swych przyzwyczajeniach konsolowcy wątpili. Sam byłem jednym z nich. Dubbing za bardzo kojarzył się ze „Shrekiem" albo „Misją Kleopatrą", działał tam, gdzie miał wzmacniać humor. Tymczasem Cole z inFamousa przemówił z ekranu głosem nieodżałowanego Krzysztofa Banaszyka i coś przestawiło się na zawsze, została przekroczona granica. Nawet jeśli ta granica istniała wyłącznie w naszych głowach. Tymczasem polski oddział Sony zamierzał uczynić z tego przyszły standard; 10 stycznia 2010 r. ogłoszono, że 90% ich tegorocznych tytułów otrzyma pełną lokalizację, a w 2011 r. – wszystkie. Mając przygotowaną odpowiedź na najpopularniejsze zarzuty powtarzane wobec dubbingowania „dojrzałych" gier wideo, niemal zawsze prowadzącą do słusznego „to się po prostu opłaca i tak to wygląda na Zachodzie, który zamierzamy teraz dogonić".

„Cholera!"

Chociaż Studio PRL, jak twierdzi Przybył, preferowało młodsze nazwiska (absolwentów szkół teatralnych na przykład), dążąc do rozszerzenia nieco skostniałej ekipy osób specjalizujących się w podkładaniu głosu do gier, początkowym motorem napędowym inicjatywy Lokalizacje 2.0 stały się nazwiska znane absolutnie wszystkim: Cezary Pazura (Daxter), Bogusław Linda (Kratos), Jan Englert (Narville z Killzone'a 3), Małgorzata Socha czy Robert Więckiewicz (główny duet w Beyond: Dwóch duszach). Obie zaangażowane spółki starały się o pozyskiwanie celebryckich głosów, by wokół nich budować część lokalnego marketingu. Co, jak zapewne pamiętacie, rzeczywiście działało. Nie tylko czytaliśmy newsy na ten temat, lecz również poświęcaliśmy polonizacjom całe akapity recenzji (a jak inaczej, gdy takim doktorem Nefariusem z Ratchet & Clank stał się świętej pamięci Mirosław Wieprzowski, czyli sam Gargamel ze „Smerfów"?). I jeżeli przestaliśmy to robić, strategia Sony okazała się trafiona – w kilka lat przywykliśmy do czegoś, co jeszcze niedawno budziło nasz sprzeciw.

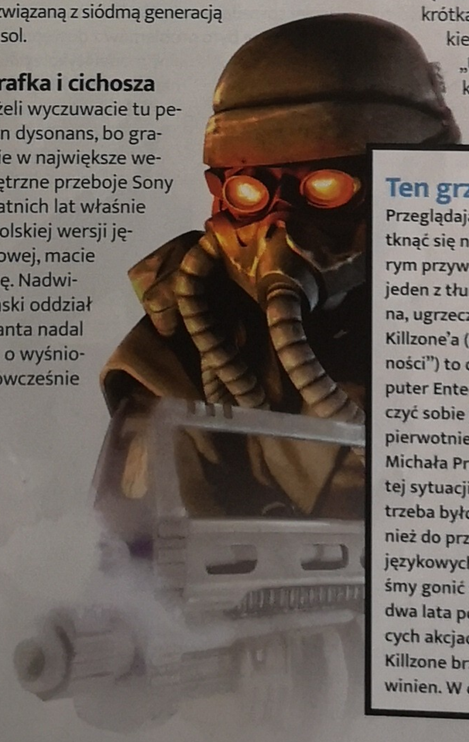
Michał Przybył wierzy, że Studio PRL dołożyło własną cegiełkę do rozwoju tej branży, do odzwyczajania publiczności od tego, że polski głos musi towarzyszyć infantylnemu tekstowi kultury i choć rynek pecetowy wyprzedzał Lokalizacje 2.0 na tej płaszczyźnie o dobrą dekadę, to w zbiorowej świadomości przełomu dwóch pierwszych dekad XXI w. nastąpiło pewne przewartościowanie. Żołnierze wypowiadali się „brudno" również po polsku, a pamiętne intro The Last of Us nie traciło ani odrobiny swej emocjonalnej siły w rodzimym wykonaniu (znowu wraca nam tu Banaszyk, który w tym czasie „dorósł" do Joela). Zniknął uśmiech przy „kurwach" i „pierdoleniu", gdy te zaczęły brzmieć nie jak „Kapitan Bomba", ale jak dosadne wulgaryzmy. Finalnie zaś... termin Lokalizacje 2.0 przestał powracać, stając się historyczną ciekawostką związaną z siódmą generacją konsol.

MOTOREM NAPĘDOWYM LOKALIZACJI 2.0 STAŁY SIĘ NAZWISKA ZNANE WSZYSTKIM

Parafka i cichosza

I jeżeli wyczuwacie tu pewien dysonans, bo graliście w największe wewnętrzne przeboje Sony ostatnich lat właśnie w polskiej wersji językowej, macie rację. Nadwiślański oddział giganta nadal dba o wyśniony ówcześnie standard, co prawda współpracując z kilkoma studiami zamiast z jednym (Roboto Sound dostarczyło lokalizację drugiego Spider-Mana, a Hiventy Poland naszą wersję Horizon: Forbidden West), wciąż trafiają się aktorzy ekranowi w growych rolach (chociażby Artur Dziurman jako brodaty Kratos). Wydawałoby się, że wszystko po staremu. Zmieniła się przejrzystość samego PlayStation, które już nie chwali się, z kim pracuje nad polonizacjami, nie robi z tego wydarzeń prasowych, a swoich partnerów biznesowych pilnuje wysoko mierzonymi umowami lojalnościowymi, popularnymi „NDA-kami", które wymuszają chłodny profesjonalizm. Jeżeli podstawowym celem Lokalizacji 2.0 było dogonienie Zachodu, udało się na każdej płaszczyźnie. Oznacza to jednak, że powinniśmy otaczać naszych aktorów głosowych podobnym kultem, jak robi to środowisko anglojęzyczne. Doceniać, że w trakcie rozgrywki... zapominamy.

Za największy ewenement tamtych czasów Michał Przybył uważa fakt, że wykreowana w Studiu PRL wizja Uncharted doprowadziła do „kroku wstecz" i przetłumaczenia Drake's Fortune przy okazji Kolekcji Nathana Drake'a w 2015 r. Od tego momentu żaden Polak nie jest już zmuszony do słuchania „podrabianej wersji" bohatera Naughty Dog podczas przechodzenia serii od początku do końca. A ja przypomnę krótką reklamę z Jarosławem Boberkiem puszczaną przed filmowym „Uncharted" z 2022 r. w naszych kinach. Bo kto wiedział, ten wiedział. **Piechota**



Ten grzeczny Killzone 2

Przeglądając polską sieć, można natknąć się na akapit w Wikipedii, w którym przywołany zostaje Adrian Wajer, jeden z tłumaczy, twierdzący, że niesławna, ugrzeczniona lokalizacja drugiego Killzone'a (pełna nierealistycznej „cholerności") to działanie odgórne. Sony Computer Entertainment Polska miało zażyczyć sobie przeredagowania wulgarnego pierwotnie tłumaczenia. Gdy poprosiłem Michała Przybyła o skomentowanie tamtej sytuacji, stwierdził: „Do wszystkiego trzeba było dojść małymi krokami, również do przekleństw w polskich wersjach językowych". I na tej płaszczyźnie musieliśmy gonić świat pecetów. Szczęśliwie już dwa lata później po takich zabezpieczających akcjach nie było nawet śladu. Trzeci Killzone brzmiał już dokładnie tak, jak powinien. W chuj wulgarnie, znaczy się.

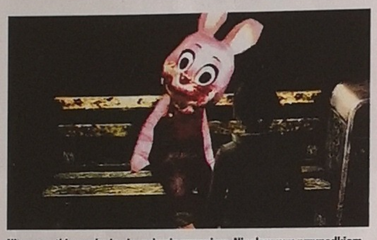
RECYKLINGOWA KUŹNIA

„Technologia jutra" – pomyślałem, gdy ujrzałem na żywo ostatnie dzieło ojca PlayStation. Ken Kutaragi przed odejściem na zasłużoną emeryturę podarował obiecujący kawał plastiku, w połyskującej obudowie, z nowym napędem i możliwościami, o jakich wcześniej mogliśmy tylko pomarzyć. PlayStation 3 wkroczyło w erę HD i stworzyło nową jakość.

Przesiadka z niezapomnianej Czarnuli należała do kosztownych. Przy czym wielu graczy darzyło bibliotekę PS2 piekielnym sentymentem. W przeszłości Sony dbało o zachowanie zgodności wstecznej. Nie zapomniano o tym również przy projektowaniu PlayStation trzeciej generacji. Możliwość uruchomienia ulubionych tytułów z przeszłości to nierzadko jedna z kart przetargowych. Nostalgia nie zna granic. Biznes tym bardziej. Trend remasterów wkradł się powoli i stał się tematem szerokiej dyskusji. Zaczęło się od cięć.

Więcej za mniej? Niekoniecznie

Tak przynajmniej mogłoby się wydawać. Start PlayStation 3 na światowym rynku należał do trudnych dla producenta. Sony dokładało do każdego egzemplarza konsoli. Minęło trochę czasu, nim firma zaczęła poważnie zarabiać. Dzisiaj można napisać, że pierwszy model PS3, z dyskiem twardym o pojemności 60 GB, to definitywna wersja sprzętu. By obniżyć cenę konsoli na świecie, Sony podjęło decyzję o wprowadzeniu nowego modelu, który miał inne pojemności dysku (do wyboru powszechnie było 40 i 80 GB), zabierał przy tym jednak sloty kart pamięci, dwa porty USB, a także najważniejsze – możliwość odtwarzania gier z PlayStation 2 za pośrednictwem płyt.

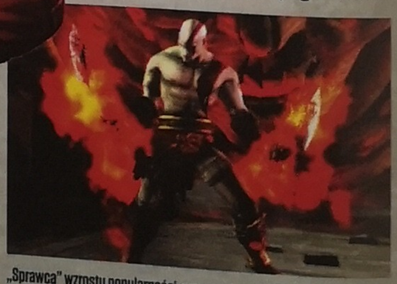


Nie wszystkie reedycje cieszyły się uznaniem. Niesławnym przypadkiem jest kolekcja Silent Hill, gdzie odświeżono drugą i trzecią część cyklu horrorów od Konami. Legenda głosi, że twórcy zgubili kod źródłowy, na czym ucierpiał efekt gęstej mgły otulającej miasto. W zasadzie jego brak.

Było to o tyle ciekawe, że konsola nie miała najmniejszych problemów z uruchomieniem gier z czasów dziadka PSX z poziomu fizycznych nośników. Dlaczego podjęto taką, a nie inną decyzję? Aby wczesne modele PlayStation 3 były w stanie uruchomić bibliotekę Czarnuli z płyty, Kutaragi i jego zespół inżynierów postanowili umieścić w nowej konsoli Emotion Engine, CPU zrodzony w 1999 r. ze współpracy Sony z Toshibą. Stanowił serce PS2. Sony i tak wciąż produkowało najlepiej sprzedające się PlayStation w historii, więc nie było problemów z dostępnością chipu EE. „Aktualny model wykorzystuje hardware do kompatybilności wstecznej, Emotion Engine. Kolejne wersje użyją softu w celu emulacji" – tłumaczyła Kimberly Otzman z Sony dla redakcji Wired latem 2007 r. Kiedy model finalnie trafił do obiegu, wielu graczy poczuło się zawiedzionych. Dzisiaj przyglądam się temu po dekadach i uderzę niepopularną opinią – firma wybrała najmniejsze zło, aby zredukować koszty produkcji konsoli i zapewnić obniżkę ceny na świecie. Sam sięgnąłem po tę edycję PS3. Dzisiaj żałuję, że nie upolowałem matczynej, dopasionej iteracji – wersja 60 GB to obecnie najbardziej pożądane wcielenie sprzętu, a powodem takiego stanu rzeczy jest właśnie wsteczna zgodność z Czarnulką, przy użyciu oryginalnych płyt DVD. Gracze pokrzyczeli, ale dzięki „odchudzonej" wersji sprzedaż PlayStation 3 przyspieszyła. Wtedy powrócił Duch Sparty. Tak, Kratos siał spustoszenie za życia PlayStation 2 i nie poprzestał. Po premierze God of War II w marcu 2007 r. gracze oczekiwali finałowego rozdania pomiędzy boskim Spartiatą a samym Zeusem. Bluepoint Games odświeżyło dwie pierwsze gry z udziałem Kratosa na potrzeby Edycji Specjalnej decydującej odsłony. Wkrótce zapadła decyzja, aby umieścić God of War: Collection, czyli pierwsze, zremasterowane gry z katalogu PS2, w ramach oddzielnego wydawnictwa. Oficjalnie decyzję tłumaczono „chęcią przedstawienia serii nowym graczom". Nieoficjalnie? Mam swoją teorię.

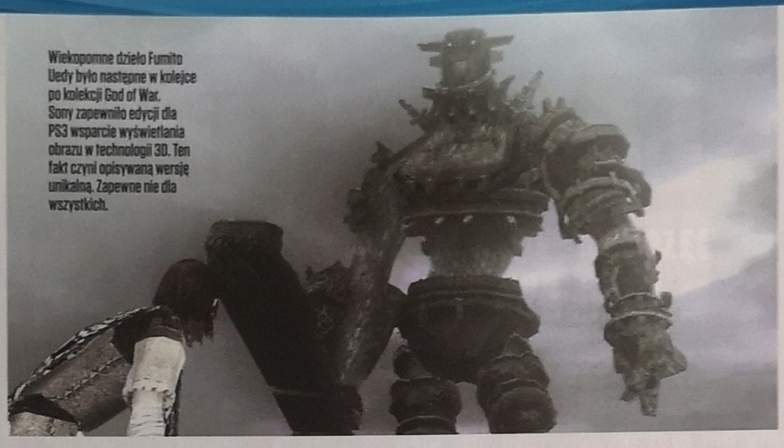
Zestaw genialnych pewniaczków

PlayStation 3 nie miało już zdolności odtworzenia biblioteki PS2 przy użyciu napędu. Sony do połowy 2009 r. sprzedało 23 mln konsol. Nietrudno się domyśleć, że dominował tutaj model pozbawiony tradycyjnej, wstecznej zgodności



„Sprawca" wzrostu popularności remasterów za czasów PlayStation 3. God of War Collection pojawiło się aż dwukrotnie. W 2012 r. wydano odświeżone wersje odsłon z PSP, w tym Chains of Olympus oraz Ghost of Sparta.

z PlayStation 2. Pojawienie się kolekcji Ducha Sparty stanowiło bezpieczny sposób na wybadanie rynku. Bluepoint Games po ukończeniu prac nad Blast Factor, jednej z dwóch produkcji dostępnych cyfrowo w PlayStation Store, zajęło się uzupełnieniem obu gier o lepszą rozdzielczość i liczbę klatek na sekundę. W listopadzie 2009 r. specjaliści od kwestii technicznych pisali: „God of War Collection to przyszłość wstecznej kompatybilności" (Richard Leadbetter, Digital Foundry). Kolekcja stała się hitem. Sony wybrało pewnego zawodnika, by upewnić się, że remasterowanie starszych gier powszechnie się przyjmie. W chwili debiutu God of War: Collection studio Bluepoint otrzymało kolejne zlecenie – odkurzyć dzieła Fumito Uedy. Rychło po debiucie kolekcji Kratosa zapowiedziano Ico & Shadow of the Colossus Collection. Usunięcie Emotion Engine nie tylko obniżyło koszty produkcji PS3, ale też zapewniło długoterminowe zyski dzięki recyklingowi hitów sprzed lat. Nic nie dzieje się przypadkiem. Firma nie naraziła się na powszechny hejt, ponieważ wybrano najmocniejsze produkcje z czasów PS2. Wielu graczy oczekiwało możliwości zagrania w kultowe Ico czy okryte legendą Shadow of the Colossus. Gry te w pierwotnych wersjach kosztowały krocie na aukcjach internetowych, a był raptem 2011 r. Wydanie trafiło do sprzedaży i ponownie odniosło komercyjny sukces. Dzieła pochodzące z nieodżałowanego dzisiaj Japan Studio (rozwiązane w 2021 r. decyzją m.in. Jima Ryana) zyskały na jakości i wydajności. Obserwujący zawzięcie ruchy Sony gracze wyczuli pismo nosem. Sony jako producent PlayStation 3 i właściciel lwiej części cenionych IP zainicjowało nowy trend. Remastery, reedycje czy odgrzewane kotlety lada dzień miały stać się w przemyśle konsolowym chlebem powszednim. Potencjalne zyski wyczuły inne rekiny biznesu. Poprawiona, dwuczęściowa krucjata Kratosa była początkiem. A jak mawiał klasyk? „Na początku był chaos". Wkrótce został on ustandaryzowany.



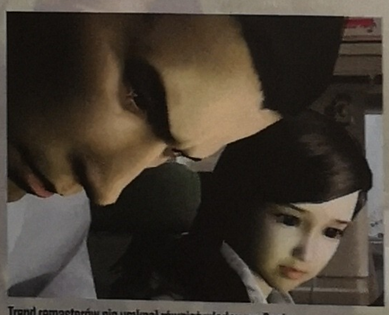
Wiekopomne dzieło Fumito Uedy było następne w kolejce po kolekcji God of War. Sony zapewniło edycji dla PS3 wsparcie wyświetlania obrazu w technologii 3D. Ten fakt czyni opisywaną wersję unikalną. Zapewne nie dla wszystkich.

SONY JAKO PRODUCENT PLAYSTATION 3 I WŁAŚCICIEL LWIEJ CZĘŚCI CENIONYCH IP ZAINICJOWAŁO NOWY TREND... REMASTERY

Wtórna przyjemność

Nic dwa razy się nie zdarzy? A jednak. PlayStation 3 szybko stało się „odtwarzaczem" kultowych gier poprzedniej ery. Wszystkie niemal maskotki z rodziny PlayStation – Sly Cooper, Jak i Daxter, Ratchet z Clankiem – zostały przeniesione na nowy nośnik, z podrasowaną jakością. Do kompletu zabrakło klasycznej trylogii z udziałem rudego jamraja i fioletowego smoczka. Do 2012 r. przerzucono większość sztandarowych gier, w tym Killzone HD, jedną z niewielu udanych strzelanin FPP z wyłącznością dla systemów Sony. Stało się to, czego spodziewali się analitycy. W ślad za japońską firmą ruszyła reszta wydawców. Capcom (Resident Evil 4, Code: Veronica, seria Devil May Cry), Bandai Namco (Tekken Tag Tournament HD), Konami (seria Metal Gear Solid, Silent Hill czy Zone of the Enders), Ubisoft (trylogie Splinter Cell czy Prince of Persia), Square Enix (Final Fantasy X/X-2, seria Hitman czy Tomb Raider), a nawet Activision zdecydowało się na retusz klasycznego Call of Duty. Historycznie rzecz ujmując, Sony nie jest de facto odpowiedzialne za inicjację remasterowania klasyki. Musimy się cofnąć aż do 1979 r., gdy Jon Freeman napisał grę Temple of Apshai, dzisiaj już zapomnianą przez Boga i graczy. Sześć lat później zrealizowano pierwszy w dziejach remaster, gdyż grę odświeżono na potrzeby Temple of Apshai: Trilogy. Szybsze od Sony w zakresie odświeżania klasyki okazało się również Nintendo za sprawą Super Mario All Stars (1995, SNES) zawierające dwie klasyczne odsłony Super Mario Bros. w 16-bitowej oprawie. Czemu znów uciekłem do przeszłości? Abyście wiedzieli, że Sony „tylko" spopularyzowało trend, lecz nie jest jego faktycznym pomysłodawcą. To kolejny dowód, że w branży gier wszystko stworzono już na początku jej istnienia.

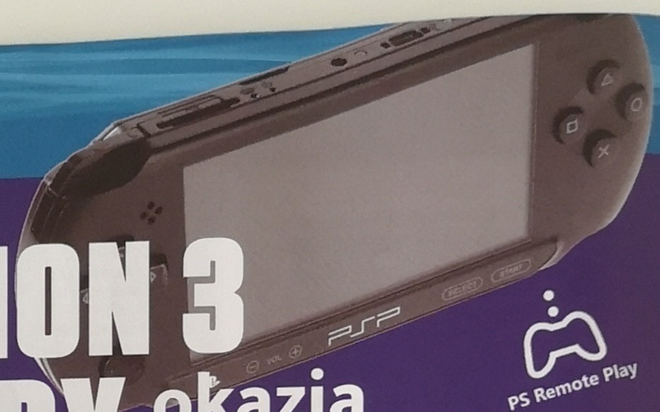
PlayStation 3, sprzęt przyszłości, stał się jednocześnie ciekawym narzędziem do zarobku na wspomnieniach graczy. Docieramy do trudnego pytania: czy była to nieuczciwa praktyka? Usunięcie „kompaktowej" wstecznej zgodności z kolejnych partii modeli konsol nie należało do postawy prokonsumenckiej. Dzisiaj wiem, że było to działanie zamierzone, aby udało się wygenerować dodatkowe zyski z odświeżonych wydań. Gracze w większości przypadków ulegają nostalgii, więc sprzedaż napędzała się samoistnie. Wystarczyło, że padła kolejna zapowiedź hitu sprzed lat, by liczba zamówień przedpremierowych systematycznie rosła. Tym sposobem PlayStation 3 zostało pierwszą w historii „recyklingową kuźnią" – eksperymentalną platformą do rewydawnictw. Operacja się udała do tego stopnia, że utworzono całą serię Classics HD – niektóre gry oprócz przypudrowanej oprawy otrzymały wsparcie wyświetlania obrazu w 3D. Sony w 2011 r. mocno promowało telewizory 3D. Przedsięwzięcie spaliło na panewce, gdyż popyt wygasł szybciej niż dioda po wyłączeniu PS3. Jednak tylko tutaj zmierzycie się z kolosami w Shadow of the Colossus, zyskując dodatkową immersję przez szkło okularów 3D. PS2 w pewnym sensie utraciło swą ekskluzywną bibliotekę na rzecz PS3, lecz dzięki podrasowanej jakości i wydajności, a także zapomnianej technologii 3D jej odświeżone wydania są tak charakterne. I tak je zapamiętamy. **Grabarczyk**



Trend remasterów nie ominął również włodarzom Segi. Na PlayStation zagościł dawny Kazuma Kiryu, czyli „smok Dojimy" w dwóch odświeżonych przygodach z szalenie popularnej serii Yakuza - Yakuza 1&2 HD.

PLAYSTATION 3 I HANDHELDY

okazja zmarnowana



PS Remote Play

Zjawisko współpracy pomiędzy konsolami z tej samej rodziny nie jest niczym nowym, sięga wszak pierwszej połowy lat 90. – czasów SNES-a i pierwszego Game Boya. Sony miało jednak szansę po raz pierwszy podejść do tego zagadnienia dopiero w epoce PlayStation 3. Była to jednak historia dość krótka i dziś niemal całkowicie zapomniana.

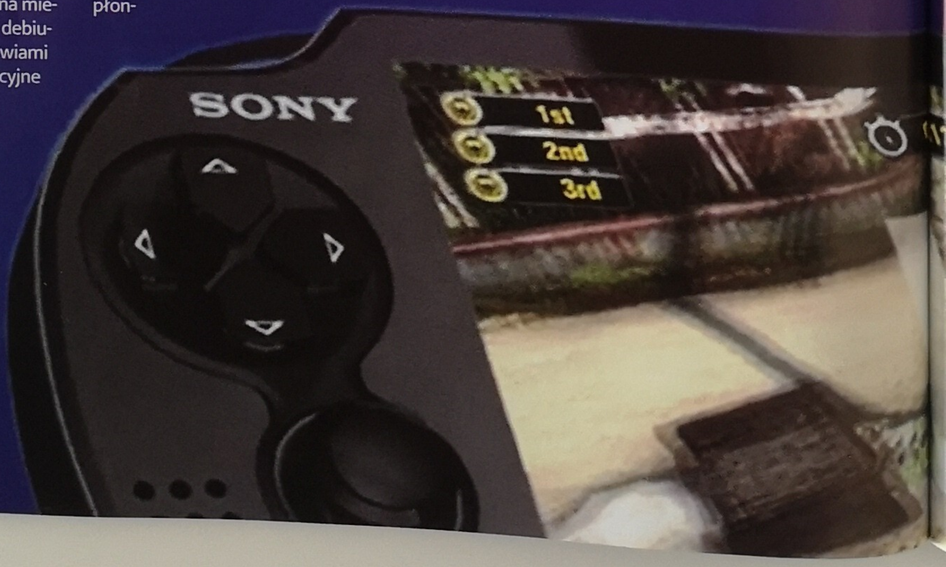
O tym, że wydane w grudniu 2004 r. kieszonkowe PlayStation Portable będzie w jakimś stopniu powiązane pod względem funkcjonalności z PlayStation 3, wiedzieliśmy jeszcze przed premierą najnowszej ówcześnie konsoli stacjonarnej Sony. Nie tylko dlatego, że obydwa sprzęty dzieliły ten sam interfejs (XrossMediaBar) czy tak po prostu nakazywał zdrowy rozsądek – donosiły o tym fakcie media, którym udało się położyć łapska na przedpremierowej wersji nowej konsoli. W jej menu znajdowała się bowiem ikona o kształcie PSP podpisana hasłem „Remote Play" – gra zdalna. Oczami wyobraźni widzieliśmy możliwość zabawy w każdą produkcję z PS3 na ekranie przenośniaka, czyli w gruncie rzeczy doświadczenie, które dziś oferuje dedykowany PS5 „tablet-o-pad" PlayStation Portal. Kiedy jednak samo Sony w październiku 2006 r., a zatem na miesiąc przed japońskim i amerykańskim debiutem PS3, ogłosiło za zamkniętymi drzwiami szczegóły tej funkcjonalności, abstrakcyjne marzenia nieco się rozwiały.

Pobożne życzenia

Szczegóły pokazu nie zostały zarejestrowane na wideo, do graczy trafiły więc jedynie informacje przekazane na piśmie. To, co jednak wówczas ujawniono, nadal prezentowało się całkiem obiecująco. Zademonstrowano zwiastun promowanego ówcześnie hitu kinowego „Casino Royale", który został najpierw uruchomiony z poziomu PS3, następnie zapauzowany, a potem wznowiony już na ekraniku PSP. Pokazano także możliwość pobierania z sieci klasyków z pierwszego PlayStation bezpośrednio na dysk konsoli, by potem przetransferować je na urządzenie przenośnie. Razem z ujawnioną na targach E3 2006 opcją wykorzystania PSP w Formula One Championship Edition w charakterze wstecznego lusterka do uruchomionej na telewizorze gry właściwej składało się to na obietnicę zupełnie nowych, w tamtym czasie totalnie futurystycznych, wrażeń płynących z zabawy przy konsoli. Niestety część z tych ambitnych planów najwyraźniej faktycznie wyprzedzała swoją epokę, zakończyły bowiem żywot na etapie koncepcyjnym. Obiecująca funkcja współpracy PSP z grami na PS3 nigdy nie doszła do skutku, podobnie płonne okazały się nadzieje na zabawę zdalną w przeboje przeznaczone wyłącznie na stacjonarne urządzenie. Podstawowym rodzajem współpracy pomiędzy konsolami okazała się więc wymiana plików wideo, muzyki i zdjęć za pomocą przewodu USB, a także możliwość ściągania gier na PS One i PSP bezpośrednio na dysk twardy PS3 z opcją transferu na pokład handhelda w dowolnym momencie.

Zabawa zdalna, choć z ograniczeniami

Nie znaczy to jednak, że sama funkcjonalność Remote Play nigdy nie trafiła w ręce graczy. Pojawiła się zgodnie z zapowiedzią w 2007 r. i pozwalała z pomocą PSP w zdalny sposób łączyć się z pozostawioną w domu konsolą stacjonarną w każdym miejscu z dostępem do stabilnego Wi-Fi. Jakość obrazu transmitowanego na konsolę przenośną z oczywistych przyczyn pozostawiała trochę do życzenia, w tamtym czasie była jednak całkowicie akceptowalna. Choć mogliśmy tą metodą swobodnie buszować po menu PS3, nie wszystkie opcje były dostępne. Dorwanie się do plików multimedialnych zgromadzonych na dysku nie stanowiło problemu, podobnie jak uruchamianie tytułów z ery pierwszego PlaySta-

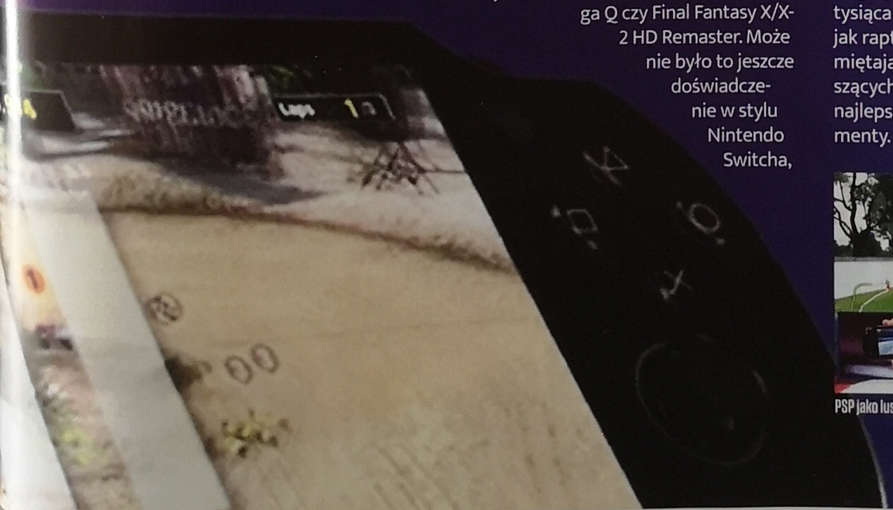


tion. I to nie tylko w wersji pobranej wcześniej z PlayStation Store – te wszak natywnie uruchamiało również PSP – ale także tych płytowych, co pozwalało na przenośną zabawę w kultowe produkcje, które nigdy nie trafiły do cyfrowej dystrybucji! Z perspektywy czasu najciekawszą opcją wydaje się jednak możliwość uruchomienia również wybranych gier dedykowanych na wyłączność trójce. Lista obejmowała wprawdzie raptem 30 pozycji, z czego większość to mniejsze tytuły cyfrowe, np. Zuma, Bejeweled 2 czy seria Pixel Junk, pojawiło się jednak również wsparcie dla kilku większych produkcji, w tym BlazBlue: Calamity Trigger, LEGO Batman czy jeden z „popisowych" tytułów młodego PS3 – Lair. Nie jest do końca jasne, dlaczego tylko te produkcje doczekały się podobnego wsparcia, Sony nie zależało jednak szczególnie na promocji całego rozwiązania, o możliwości uruchamiania tych gier zdalnie gracze dowiadywali się więc przypadkiem lub pocztą pantoflową.

Vita wita

Niestety także w przypadku kolejnej generacji handhelda – PlayStation Vita – Japończycy nie zdecydowali się na konkretne poszerzenie biblioteki tytułów z PS3 możliwych do uruchomienia za pomocą funkcji Remote Play. Względem PSP lista poszerzyła się raptem o pięć produkcji, w tym osobliwe Tokyo Jungle, a także dwie świetne kolekcje HD – God of War oraz Ico & Shadow of the Colossus. To, czego nie chcieli rozwijać sami twórcy, wzięła w swoje ręce scena modderska, która przygotowała oprogramowanie pozwalające na uruchamianie tą drogą kolejnych gier, w tym BioShock Infinite, które swego czasu zostało zapowiedziane w wersji dedykowanej PSV, nigdy jednak nie trafiło na sklepowe półki. Samo Sony zaczęło natomiast rozwijać zupełnie inny pomysł na współpracę obu platform – Cross-Play. Rozwiązanie miało w zamyśle pozwalać na wspólną zabawę posiadaczy przenośniaka i stacjonarki w przypadku produkcji wydanych na obydwie platformy, z czego korzystały m.in. PlayStation All-Stars Battle Royale, MotorStorm RC czy Street Fighter X Tekken. Na tym jednak nie koniec, bo w zależności od tytułu wspólna funkcjonalność poszerzała się o dodatkowe możliwości – używanie PSV w charakterze kontrolera do gry na PS3, wspólna lista trofeów (tak, w tym również „cziterskie" wbijanie dwóch platyn za jednym zamachem!), a nawet zakup międzyplatformowy, dzięki któremu w ramach pojedynczego wydatku stawaliśmy się właścicielem wersji na obydwie platformy jednocześnie. Ta ostatnia funkcja była o tyle ciekawa, że część tego rodzaju tytułów oferowała możliwość transferu zapisu stanu gry z jednej konsoli na drugą. Dzięki temu możliwe było rozpoczęcie zabawy na sprzęcie stacjonarnym i kontynuowanie jej w terenie lub vice versa. Z tego świetnego patentu korzystały m.in. Sly Cooper: Złodzieje w czasie, Ratchet & Clank: Załoga Q czy Final Fantasy X/X-2 HD Remaster. Może nie było to jeszcze doświadczenie w stylu Nintendo Switcha, ale też wcale nie było od niego aż tak odległe. Aż żal, że całe rozwiązanie było raptem krótkim epizodem w historii obydwóch platform i nie doczekało się nigdy lepszego rozwinięcia.

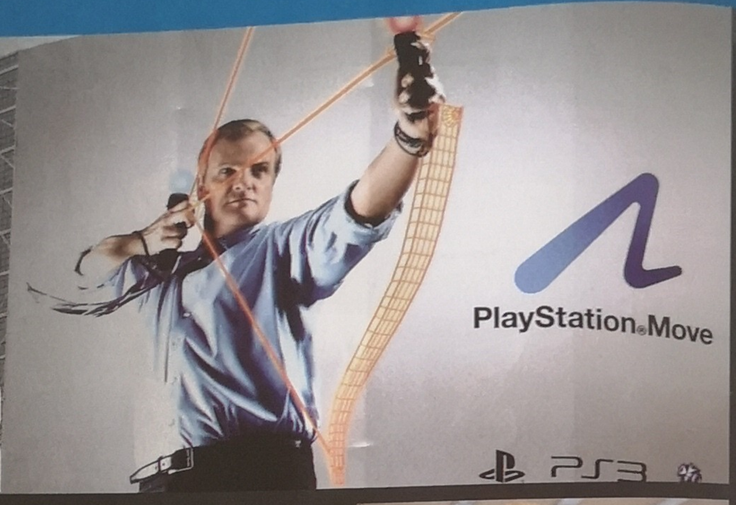
MOŻLIWE BYŁO ROZPOCZĘCIE ZABAWY NA SPRZĘCIE STACJONARNYM I KONTYNUOWANIE JEJ W TERENIE LUB VICE VERSA



„To se ne vrati"

W kolejnych latach Sony nie zapomniało o funkcji Remote Play, wyposażając w nią zarówno PlayStation 4, jak i komputery osobiste czy urządzenia mobilne. Dzięki temu przejście pełnej gry dedykowanej czwórce na ekranie konsoli przenośnej lub innego sprzętu, o czym marzyliśmy od czasu początków istnienia PSP, nareszcie stało się możliwe. Pozostaje żałować, że Japończycy nigdy właściwie nie docenili idei współpracy dwóch platform, przez co dzisiaj pod względem tak zabawy przenośnej, jak i zdalnej pozostali w tyle zarówno za Nintendo, jak i Microsoftem. Z kolei wydany w minionym roku PS Portal, choć ogłaszany jako futurystyczna nowinka warta wydatku rzędu tysiąca złotych, był w istocie niczym innym jak raptem drobnym rozwinięciem idei pamiętającej jeszcze czasy PS3 oraz towarzyszących mu handheldów. A zatem czasy najlepszej okazji na tego rodzaju eksperymenty. Okazji zmarnowanej. **Komodo**

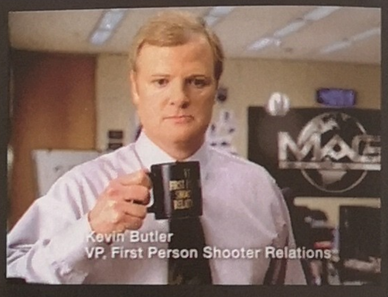
PSP jako lusterko wsteczne.



KEVIN BUTLER

Maskotka na miarę swoich czasów

Gdy myślimy o maskotce promującej pierwsze PlayStation, naturalnie mamy przed oczyma Crasha Bandicoota. Czasy PS3 to już inna para kaloszy. Teraz promocja miała nabrać nowego, „żywego" wymiaru, a Kevin Butler stał się gwiazdą nie mniejszą niż swego czasu rudy jamraj. Ale zacznijmy od początku.

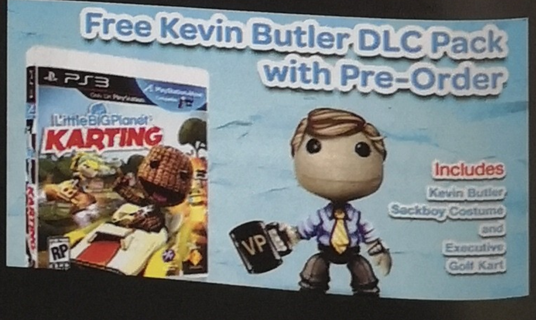

Kevin Butler
VP, First Person Shooter Relations

Po niekwestionowanym zwycięstwie w szóstej generacji konsol włodarzom Sony woda sodowa uderzyła trochę do głowy. Pierwsza kampania PS3 opowiadająca bajki o konsoli „nie z tego świata", na którą przeznaczono 150 mln dol., nie była ani specjalnie kreatywna, ani specjalnie udana. Konkurencja ze strony świetnie przyjętego przez rynek Xboksa 360 musiała obudzić Sony. I obudziła, wszak spadające ceny akcji były wyraźnym dzwonkiem, że czas spijania śmietanki z sukcesu PS2 dobiegł końca. Za całą koncepcją kolejnej kampanii Sony miała skrywać się postać wykreowanego na potrzeby spotów gracza, z którym fani marki mogliby się identyfikować. Agencja marketingowa Deutsch zmodyfikowała ten pomysł, sugerując, że lepiej będzie mianować rzecznikiem marki fikcyjnego pracownika korporacji. Bynajmniej nie typowego korposzczura, ale kogoś, kto swoją charyzmą, poczuciem humoru i zawadiackim, trochę bezczelnym stylem bycia przyciągnie uwagę szerokiej publiczności. Czy można więc napisać, że Sony nieco wyprzedziło czasy i stworzyło swego rodzaju influencera?

Wicedyrektor od wszystkiego

Mimo iż wielu graczy, jak mawia klasyk, dałoby sobie rękę uciąć, że Kevin Butler to postać realna, w rolę przyszłego bożyszcza marketingu Sony wcielił się aktor – Jerry Lambert. Nie był to zresztą wybór przypadkowy. Chłop miał za sobą karierę teatralną w Nowym Jorku, wystawiając nawet własne sztuki, studiował improwizację i kształcił się w kierunku skeczów komediowych w Hollywood i Chicago. Jako aktor zadebiutował w filmie „Alien Space Avenger" z 1989 r., a polscy widzowie mogli go również zobaczyć w serialu „Wszyscy kochają Raymonda". Nigdy nie stał się jednak aktorem rozpoznawalnym masowo.

Sony przy wyborze Jerry'ego kierowało się jednak faktem, że miał on już doświadczenie w spotach reklamowych dla giganta telekomunikacyjnego AT&T, firmy ubezpieczeniowej GEICO czy hoteli Holiday Inn. Znany nam graczom Kevin Butler po raz pierwszy pojawił się w 2009 r. w reklamie MLB 09: The Show, czyli tytule praktycznie nieznanym poza Ameryką Północną. Już wtedy jednak nasz bohater występował jako przedstawiciel jednego z fikcyjnych działów marki PlayStation i jako „dyrektor ds. dokładności gry" rozpływał się nad umiejętnościami Dustina Pedroi, który w 2008 r. zdobył tytuł MVP. Co ciekawe, pierwsze dwie reklamy nie były jeszcze częścią kampanii „It Only Does Everything", która za chwilę miała podbić serca graczy na całym świecie, a co więcej, promowały oryginalny, gruby model PS3. Wizerunek Kevina zażarł na tyle dobrze, że w kolejnym



spocie, który był już włączony do wspomnianego sloganu, Lambert zagrał rolę „dyrektora ds. potwierdzania plotek", odpowiadając w żartobliwy sposób na telefon w związku z donosami o obniżce ceny PS3. Japończycy mieli asa w rękawie, a marketingowcy zrozumieli, że kluczem do sukcesu jest skupienie się na tym, czego chcą potencjalni konsumenci, a nie czego chcą grube ryby Sony. Kampania z Butlerem trwała od 2009 do 2011 r., a w kolejnych spotach nie brakowało subtelnych pstryczków w stronę konkurencji, choćby sugerujących, że w przeciwieństwie do sieciowej usługi Xbox Live granie po sieci na PlayStation Network jest za darmo.

Uwierzyć w Świętego Mikołaja

Butler był postacią fikcyjną, więc również wygodną dla Sony, bo mógł powiedzieć rzeczy, których powiedzieć nie mogli prawdziwi

menedżerowie. Tym samym zobaczyliśmy go w roli regionalnego menedżera wojny (God of War III), dyrektora ds. aktywności rodzinnych (LittleBigPlanet), wiceprezydenta heroicznych akcji (inFamous 2), wiceprezydenta relacji w strzelankach pierwszoosobowych (MAG) i wielu innych. W cyklu „Dear PlayStation", gdzie zwracali się do niego fani, doradzał dziewczynom, jak namówić swoich partnerów do zakupu PS3, nawiązał kontakt z mafią, która była zainteresowana zakupem broni z gry Ratchet & Clank: Tools of Destruction, a podczas promocji kontrolerów PS Move woził się kamperem (nazwanym The PlayStation VP-ehicle), wbijając do chaty pewnej rodzinki na 90 dni i wyżerając im ciasto. Oczywiście bezprecedensowy humor rodził też czasem kontrowersje. W jednej z reklam w odpowiedzi do fana kwestionującego obniżkę cen PS3 Kevin palnął: „Nie można wierzyć we wszystko, co przeczytasz w internecie. W przeciwnym razie byłbym już nigeryjskim milionerem". Na spot zareagowała nigeryjska minister informacji i komunikacji, żądając od Sony przeprosin za atak na wizerunek kraju. Sony natychmiast zastąpiło wątek Nigerii słowami: „tak rozpoczęła się I wojna światowa".

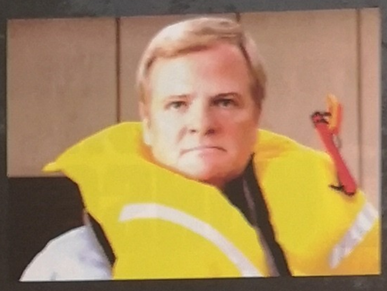
Nie zmienia to faktu, że reklamy z Butlerem gromadziły miliony wyświetleń, a w 2010 r. „maskotka PlayStation" wystąpiła na żywo podczas konferencji E3, gdzie zaprocentowało doświadczenie z teatru, a aplauz fanów nie miał końca. Rozdając autografy, Jerry nie wiedział jednak, czy podpisywać się jako Butler, czy Lambert, bo nie brakowało osób, które wierzyły, że jest to prawdziwa postać. „Można pomyśleć, że kilku klientów może być na tyle naiwnych, by w to uwierzyć, ale niespodzianką były prośby o wywiady z Kevinem, które dostawaliśmy od mediów" – opowiadał ówczesny wiceprezes działu marketingu w SCEA, Peter Dille. Sony zresztą podsycało ogień, zakładając oficjalne konto Kevina Butlera na Twitterze, na którym fikcyjny wiceprezes odpowiadał na pytania konsumentów i reklamował nadchodzące produkty i usługi. Ba, Sony poszło o krok dalej, komunikując, że Butler będzie prezesem fikcyjnej firmy jego wujka produkującej dywany (Economy Flooring), co rozpoczęło nową kampanię o nazwie „Long Live Play". To teraz dodajmy, że w jednym ze spotów pojawił się sam Jack Tretton, ówczesny prezes SCEA, który namawiał Butlera do powrotu do... PlayStation. Gdzie jest dziś to Sony, ja się pytam?

Chodź, opowiem ci fraszkę

Dla wielu graczy nagłe zniknięcie Kevina Butlera z reklam Sony było niezrozumiałe. Maskotka PS3, która odmieniła wizerunek konsoli i potrafiłaby sprzedać lodówkę Eskimosowi, z dnia na dzień została wyrzucona do kosza. Aby zrozumieć, co się właściwie stało, należy przenieść się do 3 września 2012 r. Zaledwie trzy dni po wygaśnięciu umowy

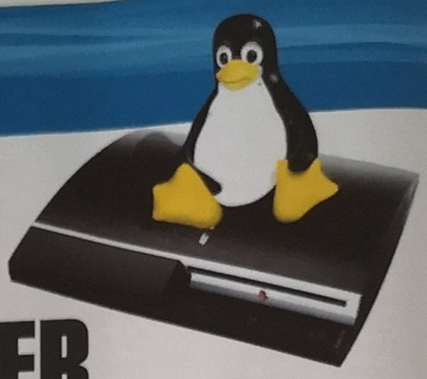
DLA WIELU GRACZY NAGŁE ZNIKNIĘCIE KEVINA BUTLERA Z REKLAM SONY BYŁO NIEZROZUMIAŁE

pomiędzy Sony a firmą należącą do Lamberta aktor pojawił się w reklamie Bridgestone, promując ofertę zakupu czterech opon, dzięki której klienci mogli wygrać Nintendo Wii. Mimo iż nie występował w niej jako Butler, zabawny ton jego wypowiedzi i rola inżyniera grającego w Mario Kart były dla Sony kopniakiem z półobrotu. Na reakcję nie trzeba było długo czekać – Japończycy wytoczyli proces o naruszenia znaku towarowego nie tylko Lambertowi, ale i Bridgestone, uważając, że wpompowali ogromne pieniądze w stworzenie wizerunku, który teraz bezprawnie promował konkurencyjny produkt. Na usta włodarzy Sony cisnęło się zapewne soczyste „Lambert, Lambert, ty...".



Bridgestone tłumaczył, że Jerry był jedynie jednym z aktorów, którzy wystąpili w reklamie, negując powiązania z Kevinem Butlerem. Coś było jednak na rzeczy, bo umowa z Sony zawarta 7 sierpnia 2009 r. faktycznie zawierała klauzulę wyłączności, co więcej, aktor rozpoczął współpracę z Bridgestone w lutym 2012 r., gdy wciąż obowiązywał go jeszcze kontrakt ze SCEA. Lambert nie miał wyjścia – poszedł na ugodę, zobowiązując się do tego, że przez dwa kolejne lata nie wystąpi w żadnych reklamach gier wideo, pomijając oczywiście PlayStation. Nigdy jednak z Sony już nie współpracował, a sam Kevin Butler wylądował na śmietniku historii.

Może trochę dziwić, że tak lubiana przez fanów PS3 postać tylko raz zawitała do gry wideo, ale skórka do LittleBigPlanet Karting to raczej marne osiągnięcie. Spekulowano wprawdzie, że Kevin pojawi się jako grywalna postać w Street Fighter X Tekken, jednak w czasie procesu z Bridgestone wyszło na jaw, że Sony nigdy nie zadało sobie nawet trudu, by zastrzec znak towarowy „Kevin Butler". Nie dziwi więc fakt, że już nigdy nie powołano go ponownie do życia. Podzielił los takich bohaterów jak choćby Segata Sanshiro wykreowany przez Segę na potrzeby promocji Saturna. A co po burzliwym rozstaniu z Sony robił sam Lambert? Kontynuował karierę aktorską, a widzowie mogli go zobaczyć choćby w serialu komediowym „American Housewife". Mimo upływu ponad 12 lat od życiowej roli w PlayStation do promowania gier nigdy jednak nie powrócił. **Roger**



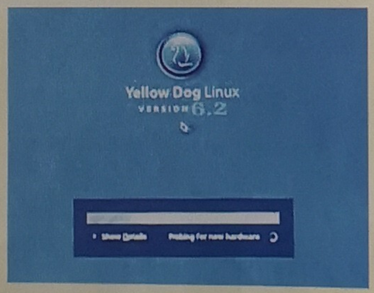
JAK SONY ZROBIŁO Z KONSOLI KOMPUTER

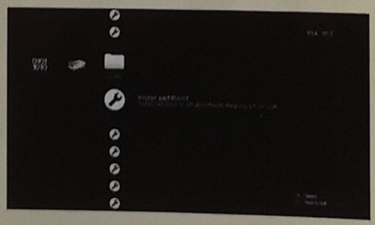
Stwierdzenie, że konsola jest komputerem, to trochę jak teza, że sedan jest samochodem. Nie zmienia to jednak faktu, że w masowej wyobraźni granica jest wyraźna – konsola to urządzenie do gier, a komputer to urządzenie do pracy.

Prawda jest jednak taka, że dziś nawet zwykły smartwatch za 200 zł to komputer o większej mocy obliczeniowej niż Apollo Guidance Computer, czyli ten, który umożliwił misji Apollo 11 wylądowanie na Księżycu. A to jeszcze nic. Choć niektórzy mogą nie zdawać sobie z tego sprawy, często zwykłe ładowarki USB wyposażone są w procesor i od biedy można by je było uznać za komputer, w niektórych przypadkach nawet 20 razy szybszy od tego, który w 1969 r. zabrał człowieka na naszego naturalnego satelitę.

Console Master Race

W praktyce granica pomiędzy komputerem i konsolą jest umowna i determinowana przez akcesoria i docelowe funkcjonalności. Taka Amiga CD-32 była zwykłą Amigą 1200, tylko ze zmodyfikowanym systemem operacyjnym i bez klawiatury, za to z czytnikiem płyt CD. Wystarczyło dokupić moduł z serii SX, stację dyskietek i odpalić system Amiga Workbench, by konsola ta oferowała nam dokładnie takie same możliwości, co pełnoprawna Amiga 1200. Z kolei kultowy Dreamcast od Segi, choć był przecież konsolą, śmigał na systemie Windows CE. Ba, SG-1000, starusieńką, bo pochodzącą z 1983 r. konsolę od Niebieskich, można było „przerobić" na pełnowartościowy komputer SC-3000, dokupując do niej opcjonalną klawiaturę, zawierającą porty od drukarki i magnetofonu – w końcu w owych czasach najpopularniejszym nośnikiem dla komputerów nie były dyskietki, tylko kasety. Choć więc konsola jest komputerem i nie ma co do tego wątpliwości, to jak to w życiu bywa, logika swoje, a prawo swoje. Unia Europejska słynie z wymyślania dziwnych definicji, wskutek których banan o nieodpowiedniej krzywiźnie nie jest bananem, i mądralińscy z Brukseli uznali, że konsole do gier to nie są komputery, tylko zabawki i trzeba na nie dowalić wyższe opłaty celne. Dla Sony był to poważny problem. W końcu do każdej sprzedanej sztuki PlayStation 3 dopłacali i to całkiem niemało. Szacunki mówią, że wyprodukowanie jednej maszyny kosztowało japoński koncern 840 dolców w przypadku wersji z dyskiem 60 GB, a w sklepach konsola śmigała za 599 zielonych. Jeszcze gorzej wyglądało to przy wersji z mniejszym twardzielem, gdzie firma traciła ponad 300 dol. na sztuce. Wystarczy to przemnożyć przez milion konsol i wychodzą nam astronomiczne kwoty!





PlayStation PC

W przypadku rynków europejskich problem wręcz narastał. Stany Zjednoczone są znacznie bardziej liberalne podatkowo i choć występuje tam tzw. sales tax, który jest odpowiednikiem naszego VAT-u, to, po pierwsze, są stany, w których tego obciążenia podatkowego nie ma (takie jak choćby Oregon czy Montana), a po drugie – największą wysokość osiąga on w postępowej Kalifornii (cóż za zaskoczenie), gdzie podatek ten dziś wynosi 7,3% (są wybrane rejony tego i innych stanów, gdzie jest to nieco więcej, ale już nie wchodźmy w takie niuanse – dość powiedzieć, że nigdzie w USA łączna wartość podatku kupna-sprzedaży nie przekracza 13%). Jeśli więc zastanawialiście się, dlaczego produkty w Unii Europejskiej są znacznie droższe niż za oceanem, to macie odpowiedź. Z racji na mocarne bebechy i innowacyjność procesora Cell cena konsoli Sony była jak na tamte czasy bardzo wysoka i to pomimo wspomnianego faktu, że koncern do każdego egzemplarza dopłacał. W Unii stawała się ona dla konsumentów wręcz dobrem luksusowym, bo była jeszcze droższa za sprawą VAT-u, zaś dodatkowym kosztem dla Sony były także taryfy celne. O dziwo w przypadku komputerów Bruksela jest bardzo liberalna i obłożone są one zerową stawką celną, ale jeśli chodzi o konsole, to podatek ten wynosi nawet 4%. Nie trzeba być biegłym z matematyki, by zrozumieć, że przy kwotach i liczbach, o jakich w przypadku PS3 rozmawiamy, robiło to dla producenta olbrzymią różnicę. I tak, aby w sposób kreatywny obejść europejskie prawo, PS3 stało się oficjalnie komputerem. Nie wystarczyło jednak napisać tego na pudełku, tylko musiały zostać spełnione precyzyjne wymogi prawne. Stąd, aby konsola Sony mogła zostać uznana przez UE za „maszynę do automatycznego procesowania danych", pojawiła się opcja instalacji innego systemu operacyjnego (czyli w praktyce Linuksa lub alternatywnego systemu opartego na Uniksie), ale także procesor Cell był silną kartą przetargową, bo faktycznie został zaprojektowany nie tylko z myślą o grach, ale również

o całym spektrum innowacyjnych urządzeń i zastosowań, w tym do maszyn służących do badań naukowych.

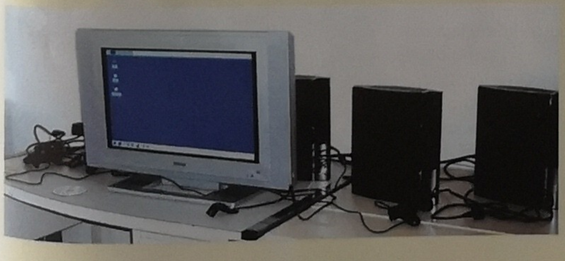
Ja i mój Żółty Pies

Doprowadziło to do swoistego paradoksu. Choć dla koncernu kwestią życia i śmierci było zabezpieczenie PS3 przed piraceniem, co udało mu się osiągnąć aż do 2010 r., kiedy to słynny Geohot ostatecznie ominął zabezpieczenia konsoli i ją zjailbreakował, to możliwość instalacji Linuksa sama w sobie sprawiała, że na maszynce można było odpalać emulowane, czyli pirackie wersje gier. Jak wiemy – do czasu, bo dążenie do złamania zabezpieczeń przez hakerów sprawiło, że we wspomnianym 2010 r. Sony zablokowało możliwość instalacji i korzystania z alternatywnego systemu operacyjnego, co skończyło się frustracją i bluzgami wśród niektórych konsumentów. I sam zaliczam się do tej grupy. Na konsoli miałem zainstalowanego Yellow Doga, który był skrajnie topornym systemem, dużo gorszym niż dzisiejsze dystrybucje Linuxa, ale pozwalał mi na wygodne oglądanie filmów i zabawę w emulację. W akcie protestu nigdy systemu z konsoli nie odinstalowałem i po dziś dzień mam na niej zablokowaną przeznaczoną na niego partycję. W obiegowej opinii funkcjonuje teza, jakoby dopiero po usunięciu przez japoński koncern możliwości instalowania własnego systemu hakerzy rzucili się masowo na łamanie zabezpieczeń konsoli Sony. Jest to oczywiście wierutna bzdura. Od pierwszych dni obecności na rynku społeczności hakerskie starały się je złamać. To typ wyzwania, którego grupy te czy nawet pojedyncze osoby imają się z zasady, głównie w celu zdobycia prestiżu w tym hermetycznym środowisku. Mimo że w teorii z poziomu partycji dla drugiego systemu nie miało się dostępu do właściwego softu konsoli, gdyż ta miała sprzętowy monitor maszyny wirtualnej, który tego skutecznie pilnował, to jednak była to poniekąd pięta achillesowa. Ów hypervisor nie tylko izolował system, ale również nie pozwalał na dostęp do najbardziej wrażliwych komponentów konsoli związanych z grami – takimi jak czytnik Blu-ray czy moduł DRM, kontrolujący dostęp do treści objętych prawami autorskimi. Mimo to z poziomu drugiego systemu można było uzyskać dostęp do komponentów sprzętowych niskiego poziomu i tym samym do szczegółów architektury konsoli. Dlatego Sony postanowiło opcję OtherOS zaorać, ale było już za późno.

CHOĆ DLA KONCERNU KWESTIĄ ŻYCIA I ŚMIERCI BYŁO ZABEZPIECZENIE PS3 PRZED PIRACENIEM TO MOŻLIWOŚĆ INSTALACJI LINUKSA SAMA W SOBIE SPRAWIAŁA, ŻE NA MASZYNCE MOŻNA BYŁO ODPALAĆ EMULOWANE, CZYLI PIRACKIE WERSJE GIER

Superkomputery na bazie konsol

System zabezpieczeń ostatecznie padł, kiedy to grupa Fail0verflow odkryła, że firma użyła w kilku miejscach takiej samej wartości losowej przy kilku kluczach kryptograficznych, odpowiedzialnych za sprawdzanie autentyczności oprogramowania. To z kolei umożliwiło zdobycie klucza prywatnego, otwierającego wszystkie wrota, włącznie z możliwością instalowania własnej wersji firmware'u w konsoli. Resztę historii wszyscy znamy. Wraz z usunięciem opcji instalowania własnego systemu zakończyła się era uznawania PS3 za komputer, przynajmniej wśród zwykłych konsumentów. W świecie naukowym i profesjonalnym sprzęt dalej był wykorzystywany do jak najbardziej realnych i skomplikowanych obliczeń. Jednym z najszybszych superkomputerów na świecie był w owym czasie należący do U.S. Air Force Condor Cluster, zbudowany na bazie klastra składającego się z aż 1760 konsol PS3, o łącznej prędkości 500 teraflopów. Amerykańska armia wykorzystywała go między innymi do analizy zdjęć satelitarnych, a japoński koncern zapewne pluł sobie w brodę, że w dużej mierze zasponsorował sprytnym Amerykanom ten sprzęt poprzez dopłacanie do produkcji każdej konsoli. I trochę smutno, że żadna z nich nigdy nie zaznała przyjemności odpalenia jakiejkolwiek gry, czyli tego, do czego została stworzona. **Ural**



WSZYSCY GRALI, NIKT NIE TĘSKNI

Rzecz o grach związanych z kinowymi premierami

Tytuł, jak i temat artykułu narodził się podczas późnonocnej rozmowy z naczelnym tego wydania. Rzecz będzie o trudnej relacji między grami a filmami.

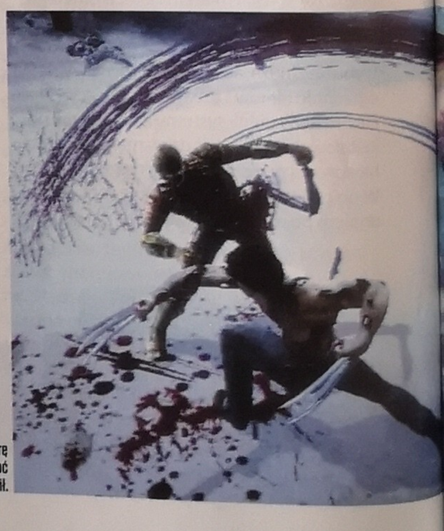
Ta przypomina tani melodramat, ze szczerym niczym w „Madame" Libery zachwytem młodszej nad starszą muzą (epoka ośmiu bitów), uroczym flirtem (16 bitów), płomiennym romansem w czasach piątej i szóstej generacji zakończonym obopólnym zmęczeniem (analizowana na potrzeby tego tekstu era PS3/X360). Dziś gry wideo i filmy wydają się pogodzonymi z przeszłością kochankami, którzy akceptują wybrane ścieżki, wymieniają uprzejmości nad lampką wina, omijają niewygodne tematy.

„Jak do tego doszło, nie wiem?"

Cofnijmy się do czasów prehistorycznych. Jedną z pierwszych gier bezpośrednio powiązanych z kinowym hitem był Star Trek: Phaser Strike, tytuł wydany na Microvision w 1979 r. (czyli w tym samym, co film „Star Trek: The Motion Picture"). Doświadczenie zdecydowanie broniło się angażującą rozgrywką. Trudno, by tak nie było – Phaser Strike to po prostu kopia Space Invaders. Owo nieco leniwe podejście okazuje się profetyczne dla całej linii przyszłych gier splecionych z kinem tak tematyką, jak i datą premiery.

Przeskoczmy teraz o kilka dekad w przyszłość, do początków siódmej generacji. Doświadczenia bazujące na filmach od lat są już stałym elementem branży, a na jeden z tytułów startowych Xboxa 360 Microsoft wybiera King Konga. Peter Jackson, reżyser, angażuje się w przeniesienie na domowy sprzęt kinowego blockbustera. Przypadek wart odnotowania, bo wyjątkowy. Niestety dla znacznej większości decydentów z „fabryki snów" gry stanowią najpierw element marketingu, dopiero potem – o ile ogóle – odrębny tekst kultury. Każdy spektakl musiał mieć towarzyszący mu konsolowy tytuł. Liczył się jedynie fakt istnienia. Jakość i długość? Kwestie drugorzędne. Dowodzi tego wysyp gier (a mowa tylko o erze PS3/X360) powiązanych z popularnymi animacjami: kilka pudeł z Kung Fu Pandą, seria Madagaskar (w tym odsłona próbująca podebrać klientów Nintendo, czyli Madagascar Kartz), dylogia Jak wytrenować smoka, Shrek Forever After, kompatybilny z kontrolerami MOVE Kot w butach, Turbo, Megamocny, Wall-E, Merida Waleczna, Rango... moglibyśmy tak do rana. Każdą z tych gier studia filmowe traktowały na równi z zabawką dodawaną do zestawu Happy Meal. W większości nie były to złe tytuły, raczej po prostu przeciętne, jednak ani dla zleceniodawców, ani zleceniobiorców nie wykraczały poza „robotę do zrobienia, i to na wczoraj".

Powiązania srebrnego ekranu i szeroko rozumianego gamingu były symbiotyczne. Kina zyskiwały reklamę, gry żerowały na popularności spektaklu. Wiadomo, koszmarny film mógł pogrzebać niezłe konsolowe doświadczenie, ale już ten dobry – a animacje dla dzieci z zasady sprzedawały się lepiej niż zadowalająco – wywyższał cyfrowego średniaka. Nieco trudniej było w przypadku produkcji live action (bo i klientela bardziej wymagająca niż kilkuletnie bąble). Te w znakomitej większości zapamiętaliśmy jako lepsze, niż faktycznie były. Mimo to i tak potrafiły się – szczególnie na początku generacji – całkiem nieźle sprzedać. Musimy pamiętać, że te półtorej dekady temu nie mieliśmy reklam kolejnego Assassin's Creed puszczanych przed wakacyjnym, blockbusterem, a billboard przedstawiający postać z konsolowego hitu bywał osiedlowym wydarzeniem. Świadomość poszczególnych cyfrowych franczyz stała na kolosalnie niższym poziomie. Dlatego sprzedaż pudełka na PS3 twarzą znaną z wiszącego przed Cinema City czy innym Multikinem plakatu wydawała się niegłupią strategią. Stąd ruchy podejmowane w celu uzyskania szeregu licencji: na twarze aktorów, ich głosy, modele pojazdów etc.



W X-Men Origins: Wolverine zagrało praktycznie wszystko. Grę wspominam wyjątkowo ciepło. Siła nostalgii? Pewnie też, choć brutalność i dynamiczny, arcade'owy system walki nie zaszkodził.

W 2008 r. na PS2, 360-tce i Wii ukazuje się fatalnie przyjęty Jumper: Griffin's Story towarzyszący równie „genialnemu" filmowi z będącym na fali po „Zemście Sithów" Haydenem Christensenem. Za tytuł odpowiadało Brash Entertainment. Firma założona w 2007 r., a ubita w... 2008 r. Obok wspomnianego dzieła wypluła jeszcze Space Chimps, Alvina i Wiewiórki, a konając, dłubała nad Piłą. Mówi nam to co nieco o tym, jakiego typu studia za podobne chałturki odpowiadały.

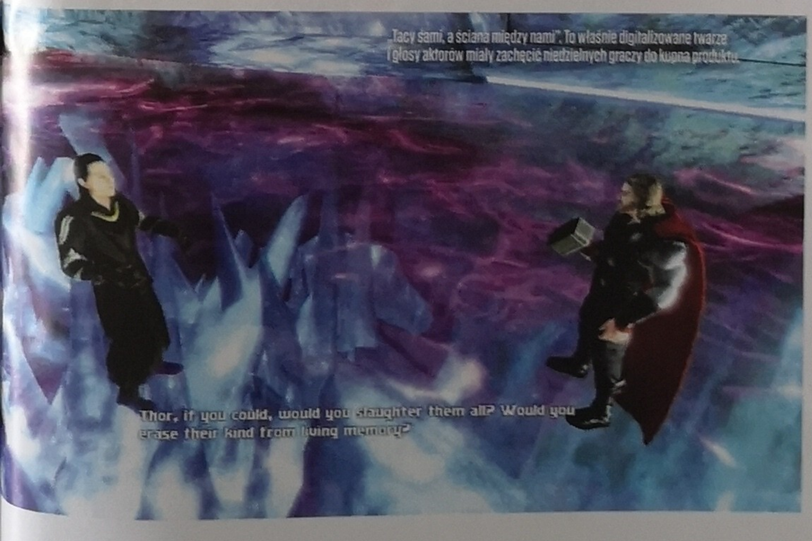
Zanurzmy się głębiej w bajorku. Kilka części Harry'ego Pottera (z czego dwie ostatnie uchodzą za wyjątkowe krapiszcza), popularny wśród platyniarzy z powodu wpadającego po trzech godzinach calaka Terminator Salvation (2009 r.), całkiem przyjaźnie odebrane Wanted: Weapons of Fate, któremu zdecydowanie pomogła produkcyjna obsuwa – gra nie zdążyła ani na kinową premierę, ani na wydanie DVD (choć i tu nie ma mowy o jakimś arcydziele, Metacritic wskazuje 62%).

Zdarzały się także doświadczenia całkiem przyjemne. Wiele złego nie można powiedzieć o Avatarze (tu zdecydowanie proces deweloperski ułatwiła pomoc Jamesa Camerona). W ogóle rok 2009 był pod tym względem dość łaskawy. Obok niebieskich kotołaków na konsole wyszła także całkiem solidna Piła, w której mogliśmy usłyszeć Tobina Bella (o kontynuacji zapominamy), czy najjaśniejszy punkcik tego artykułu, tj. X-Men Origins: Wolverine. Tytuł z Rosomakiem w roli głównej był szybki, brutalny, pozwalał przez chwilę uwierzyć, że bohater to dobrze naoliwiona maszyna do zabijania. Gra zrobiła potężne wrażenie na Jamesie Mangoldzie – ów uczynił z niej

Kolejny klon Mario Kart? Napięte terminy i licencyjne okowy nie zachęcały do eksperymentu.

główny punkt odniesienia podczas kręcenia takich filmów jak „Wolverine" (2013) i „Logan" (2017). W dodatku podczas zabawy przemawiał do nas sam Hugh Jackman, który na pracę nad tytułem poświęcił bity rok. Wielkim nieobecnym okazał się natomiast Ryan Reynolds – trafnie przewidział on, że akurat ta interpretacja Deadpoola nie spotka się z miłością fanów i odmówił udziału w czymkolwiek z „Genezą" związanym. Ciekawostka: co do gry na bazie „Zielonej Latarni" już takich obiekcji nie miał.

Aktorzy dość chętnie udzielali zgody na przechwycenie ruchów, wykorzystanie twarzy czy głosów podczas produkcji konsolowych doświadczeń. Niejednokrotnie mieli to po prostu zapisane w kontraktach z wytwórniami filmowymi, które traktowały podpięte do PS3 czy Xboksa telewizory jako przestrzeń reklamową. W kopiującym walkę z Batmana od Rocksteady tytule Captain America: Super Soldier (2011) usłyszymy Chrisa Evansa, w Thor: God of Thunder (2011) Chrisa Hemswortha i Toma Hiddlestona, zaś w Iron Man (2008) Roberta Downeya Jr. (drugą część już sobie odpuścił, co – patrząc na jej oceny – było nie najgłupszym posunięciem).



Tacy sami, a ściana między nami". To właśnie digitalizowane twarze i głosy aktorów miały zachęcić niedzielnych graczy do kupna produktu.

Gry powiązane z premierami kinowych blockbusterów pasły się spokojnie na swoich czerwono-żółtych pastwiskach, nikomu nie wadząc, aż nagle wraz z początkiem drugiej dekady XXI w. doszło do cyfrowej hekatomby. Jakie były jej przyczyny?

Na deweloperów nikt nie zaczeka...

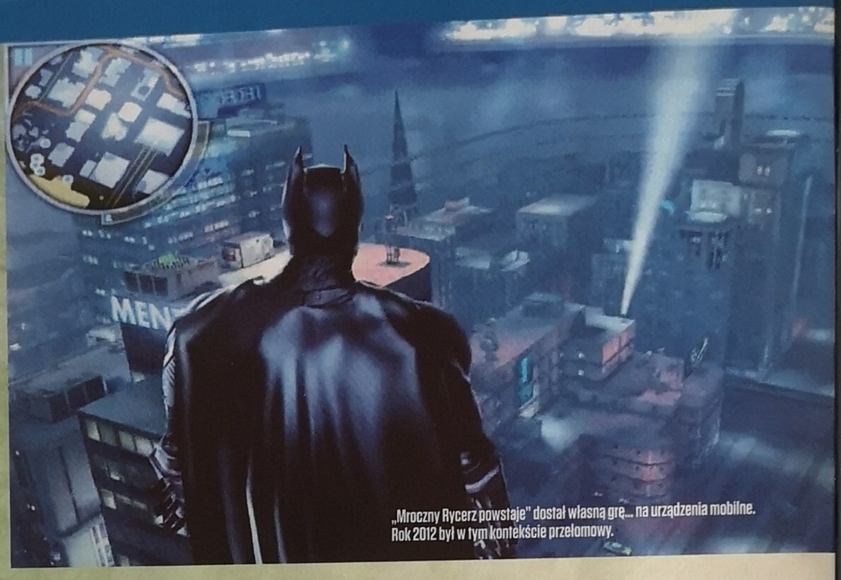
Pojawił się ON! NOCNY MŚCICIEL! BATMAN! Nie, nie żartuję. W 2009 r. Rocksteady wypuszcza Arkham Asylum, które rozsadza zabetonowaną dotąd relację gaming-Hollywood. Tytuł odnosi spektakularny sukces i udowadnia, że można czerpać ze srebrnego ekranu bez gonienia terminów czy zakładania kreatywnych kajdan. W międzyczasie wychodzą bądź są w produkcji inne gry o nietoperzu, te ściśle związane z dziełami Nolana. Ich historia to idealny przekrój pionowy zmian w branży. W 2005 r. dostaliśmy słusznie dziś zapomniane Batman Begins (z Bale'em, Cainem, Neesonem czy Holmes w obsadzie głosowej). Klasyczna gra na kinową premierę. Bez zaskoczeń. Ciekawe rzeczy dzieją się później. Kolejny tytuł zaplanowany na 2008 r., czyli The Dark Knight, po trafieniu do deweloperskiego piekła zostaje anulowany. Przy zakończeniu trylogii Nolana (2012) nikt już nawet nie myśli o tworzeniu wysokobudżetowej, konsolowej przygody. Film dostaje produkcję na urządzenia mobilne.

Pamiętacie, jak pisałem, ile gier towarzyszyło premierom blockbusterów

w 2009 r.? Przeskoczmy do okolic roku 2012. Cóż to obok „Batmana" królowało wtedy na srebrnym ekranie? Choćby „Skyfall". Gra? Zabrakło, mimo że poprzedni Bond („Quantum of Solace") takową w 2008 r. otrzymał. Z początkiem 2013 r. ukazuje się piąta część silnie związanej ze światem gamingu „Szklanej pułapki". Towarzyszące tytuły? Nie tym razem. Trochę zaskakująca ta nagła śmierć koncepcji „movie tie-in games", nieprawdaż?

Z wyjaśnieniami spieszy John Blackburn z Avalanche Software – studia, które latami zajmowało się tworzeniem tytułów na podstawie filmów i które nie tak dawno wypuściło całkiem udane Hogwarts Legacy. Uważa on, że wszystkiemu winne były puchnące budżety oraz kurczący się czas na produkcję. Nie pomagał przy tym koszt licencji. „Ze względu na zapis kontraktów tworzenie tych gier jest droższe. [Przez konieczność kupna licencji] zostaje o wiele mniej pieniędzy na rozwój". Do koszyka dorzućmy sztywne, nieprzesuwalne terminy. Blackburn zwraca uwagę na fakt, że od pierwszego ujęcia film powstaje w około rok (choć tak naprawdę to, co kluczowe dla deweloperów, zostaje ostatecznie przyklepane dopiero podczas postprodukcji). Nie ma szans, by wyrobić się z czymś ambitniejszym. Cierpiała na tym jakość, więc grom związanym z filmami w końcu przylepiono łatkę średniaków, w efekcie czego spadła sprzedaż. To z kolei oznaczało mniejsze budżety... błędne koło. Ponadto kino często traktowało młodszą od siebie cyfrową branżę z mieszanką snobizmu i lekceważenia. W książce „Generation Xbox: How Video Games Invaded Hollywood" możemy odnaleźć wiele mówiącą o problemie anegdotkę. Gdy dyrektor EA zadzwonił z propozycją fabuły do swojego odpowiednika zajmującego się udzielaniem licencji na Jamesa Bonda, ten odparł, że nie ma czasu na głupoty i się rozłączył. Srebrny ekran w tytułach na domowe konsole nie widział niczego więcej ponad promocyjny T-shirt czy pudełko śniadaniowe z nazwą filmowej franczyzy.

Świat nie stał w miejscu. Segment relatywnie tanich (tak dla twórcy, jak i odbiorcy) gier mobilnych dynamicznie przybierał na sile. To właśnie telefony stawały się docelowym miejscem dla produkcji wydawanych w dniu premiery kinowych hitów (przypomnijcie sobie firmę Gameloft). Na PS3 i 360-tce tymczasem coraz większą rolę odgrywały te tytuły, które oferowały jakąś formę zabawy wieloosobowej, będącej w naturalnej opozycji do linearnych, podążających za filmową fabułą opowieści. W dodatku okazało się, że z punktu widzenia marketingowca lepszą reklamą będzie odpowiednia skórka w Fortnite czy CoD: Warzone zamiast kolejnego, kurzącego się w sklepie z używanymi grami średniaka ze znaną twarzą na okładce.

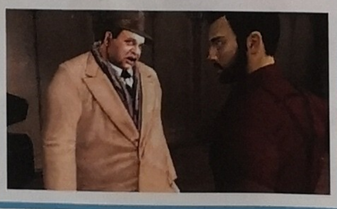


„Mroczny Rycerz powstaje" dostał własną grę... na urządzenia mobilne. Rok 2012 był w tym kontekście przełomowy.

Nie znaczy to, że doświadczenia silnie związane z kinem umarły. Po prostu zmienił się na nie pomysł. W czerwcu 2018 r. mogliśmy rano wyskoczyć na seans „Jurrasic World: Upadłe Królestwo", a wieczorem zagrać w Jurrasic World Evolution (które swoją drogą korzystało z wizerunku znanych aktorów). Tyle że to drugie nie było już zleconym firmie słupowi, ślepo podążającym za fabułą spektaklu szrotem, tylko porządną strategią ekonomiczną od speców, co to na temacie zęby zjedli. Mad Max, nowe Spider-Many, Batmany, Hogwarts Legacy – te gry czerpią z bogactwa franczyz, odrzucając ganianie za terminami czy digitalizowanie znanych facjat. Branża stoi dziś na własnych, zaskakujących Hollywood swoją muskulaturą nogach.

„STARE, ALE JARE"

Nie samymi premierami kinowymi branża żyła. Wiele gier nawiązywało do leciwych, sprawdzonych franczyz. Takie podejście gwarantowało jakość materiału źródłowego i brak produkcyjnego pośpiechu. Wyróżnić z pewnością należy dylogię The Godfather, realizowane pod okiem Johna Woo Stranglehold (powiązane z „Dziećmi Triady"), Ghostbusters: The Video Game, międzygeneracyjne Alien: Isolation czy niesławne Rambo: The Video Game od krakusów z Teyon.



Zmiana warty

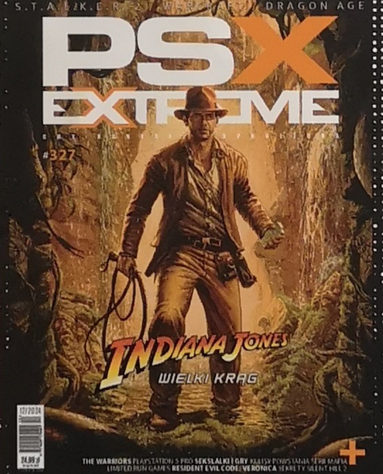
Poza powyższymi czynnikami, które doprowadziły do upadku idei produkcji towarzyszących kinowym premierom, warto wspomnieć o jeszcze jednym. Średni wiek graczy wzrósł. Rynek zwęszył pokłady złota schowane pod glebą nostalgii. Zamiast modlić się, by film, któremu poświęcamy grę, nie skończył za miesiąc w koszu z DVD po dwa złote, lepiej oprzeć się na dziełach o ugruntowanej renomie (jak w przypadku Indiany Jonesa i Wielkiego Kręgu czy RoboCop: Rogue City).

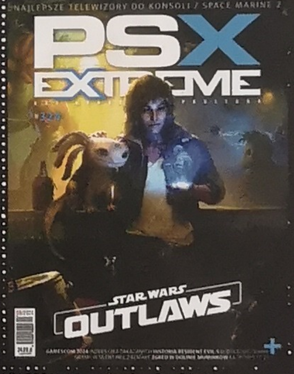
W dobie PS3/X360 wydawcy konkurowali ze sobą w poszukiwaniu jak najświeższych licencji – dziś to Hollywood rzuca zalotne spojrzenia czasom siódmej generacji. Sytuacja się odwróciła. Sukces święcą takie seriale jak „The Last of Us", „Fallout" (czerpiący garściami z trójki), streaming wypełniają animacje oparte na cRPG-ach z dawnych lat („Dragon Age: Rozgrzeszenie", „Dragon's Dogma"), w kinach dopiero co wyświetlano „Tomb Raidera" (wersja z 2018 r. nie ukrywa inspiracji rebootem), „Uncharted" (2022), „Borderlands" (2024).

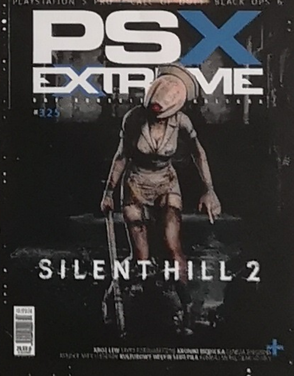
A rynek gier? Zrozumiał swoją wartość. Wciąż zerka w kierunku srebrnego ekranu, tylko bez ukrytej w oczach służalczości. Wymienia z godnością uprzejmości nad lampką wina, omija niewygodne tematy... **Adamus**

PRENUMERATA

PSX EXTREME







SPRAWDŹ

OFERTĘ NA PRENUMERATĘ I ZAMÓW JĄ NA

PSXEXTREME.PL!

PS5 Pro

ODKRYJ POTĘGĘ ROZGRYWKI

Podstawka pionowa sprzedawana oddzielnie.